

JOC FULL-FALLOUT TACTICS

HARDWARE - SOFTWARE - JOCURI PC & CONSOLE - LIFESTYLE

3 CD

MARTIE 2007
NR. 3 ANUL I
PREȚ: 11,90 LEI

CONSOLAȚI-VĂ!

WORLD OF WARCRAFT
TIPS & TRICKS

AVANPREMIERĂ
PS3/XBOX 360

TEKKEN 5:
DARK RESURRECTION
DEVIL MAY CRY 4
HOUR OF VICTORY
TWO WORLDS

TESTE PS2

URBAN REIGN
RUMBLE ROSES
TOTAL OVERDOSE

AVANPREMIERĂ wii

PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS
MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON
HEARTSEEKER

TESTE PSP

DAXTER
WORLD TOUR SOCCER 2

14 GADGETS
TESTE ȘI PREZENTĂRI

HARDWARE

BFG 8800 GTX SLI
CARCASĂ LIAN LI
GAINWARD X1950 PRO

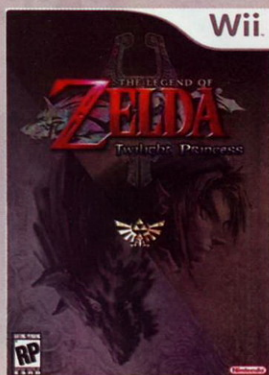
LIFESTYLE

DÉJÀ-VU
MEL GIBSON'S APOCALYPTO

ASSASSIN'S CREED

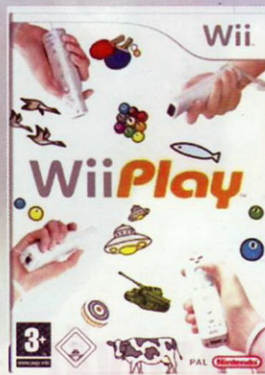
NOUL KILLER GAME DE LA UBISOFT





LEGEND OF ZELDA: THE TWILIGHT PRINCESS

PREȚ: 49.9 EUR + TVA



WII PLAY + WIIMOTE CONTROLLER

PREȚ: 59.9 EUR + TVA

COMENZI

Tel: 0359/401.086
Mobil: 0720/440.004
office@mediacontact.ro

Produsul Lunii

Nintendo Wii Sport Pack

Ultima oră

Internet Channel oferă o navigare Web optimă prin intermediul televizoarelor de acasă. Versiunea trial a browser-ului Opera, aduce Internetul chiar pe ecranele televizoarelor proprietarilor de Wii și le dă posibilitatea să navigheze cu ușurință, permițându-le să verifice rezultate sportive, să cerceteze hărți sau să viziteze site-urile lor favorite. Membrii familiei se pot aduna în jurul televizorului pentru a planifica vacanța sau pentru a face achiziții online. Wii Remote permite utilizatorilor să dea click pe link-uri sau să facă zoom în orice parte a ecranului prin intermediul controller-ului. În plus, Wii Remote poate fi folosită cu o tastatură on-screen.

PREȚ EXCEPȚIONAL: 315 EURO + TVA



Lumea jocurilor - producătorii procesoarelor grafice luptă pentru supremație!

Odealul fiecărui producător este logic: "să vândă un număr cât mai mare din produsele pe care le fabrică". Calitatea produselor proiectate și fabricate în prezent este fără îndoială una ridicată, și aici mă refer în special la produse cunoscute: nVidia, AMD (ATI), Nintendo, Sony, Microsoft. Practic, nu mai poți, ca și producător recunoscut pe plan mondial să supraviețuiești pe piața IT fără a lansa un produs de calitate, având și costuri rezonabile. Spuneam de luptă, și iată că de curând nVidia lucrează la o nouă placă grafică, și anume 8900 GTX care va fi lansată odată cu concurentul principal la titlul: "cea mai puternică placă grafică pentru PC". Fiind vorba de ATI R600, ultima găselniță AMD, (că

doar nu trebuie să uităm cine e la cârmă cunoscutei companii ATI) nVidia se pregătește să lovească din plin acest procesor grafic al concurenței. E bine să fie așa, pentru că noi ca utilizatori finali avem numai de câștigat de pe urma concurenței - prețuri mai mici pentru plăcile grafice și procesare video mai puternică. În acest moment se știe despre viitorul 8900 GTX că va dispune de cu 25% mai multe procesoare shader decât actualul 8800 GTX. În fine, nu ne oprim aici, și aflăm dintr-o știre care se găsește și în revista noastră, că Intel s-ar putea să intre pe piața procesoarelor grafice la sfârșitul lui 2008 sau 2009. E firesc să fie așa, pentru că acest sector încasează cca. 5 miliarde de USD/trimestru, și iată cum

Intel își mai găsește cum spunem noi popular sau pe ascuns: "încă o vacă de muls"... Așadar, lupta pentru supremația procesării grafice în sectorul PC-urilor este într-o continuă ascensiune și, cum spunea colegul FIBRĂ, "nici nu apucăm să ne cumpărăm ultima placă grafică apărută pe piață - că deja se produce una și mai puternică". Trebuie să vă informez că produsele lansate recent pe piață au probleme, așa cum mai mulți end-useri de peste ocean, și nu numai, vor să dea în judecată compania Nvidia pentru daunele produse de ultimele drivere ForceWare care nu funcționează corespunzător chiar și pentru plăcile 8800 GTX - fiind totodată cele mai scumpe plăci video la ora actuală. De aici, putem trage și o mică con-

cluzie: întotdeauna ultima placă grafică nu își justifică 100% achiziția, mai ales că prețul ei se va reduce cu siguranță în decursul a 6 luni de zile, iar driverele acestor plăci video au întotdeauna bug-uri care nu se pot rezolva decât în timp. Așa că cel mai rentabil e să așteptăm o perioadă de timp înainte de a ne achiziționa o placă video pentru PC, sau respectivii bani să îi cheltuim pe o consolă care știm cu siguranță că e sănătoasă. Oricum, componentele unei console nu se actualizează, în comparație cu cele ale PC-urilor, așa că, orice consolă e mai sigură din acest punct de vedere ca și PC-ul!

Redactor-șef
DOREL PUCHIANU JR.
next@mediacontact.ro

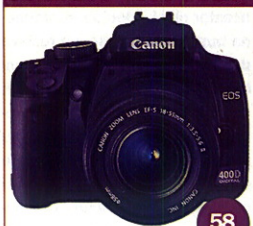


Daxter



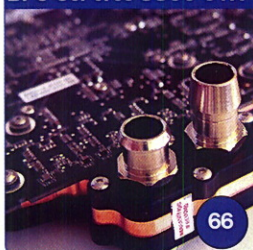
28

Canon EOS 400D DSLR



58

BFG GeForce 8800 GTX



66

"Globul pământesc" digital



74

Déjà-Vu



78



22

Tekken 5:
Dark Ressurrection

NEXT nr. 3/ martie/ 2007

Joc FULL

Fallout Tactics.....	6
----------------------	---

Actualități

Editorial	3
Actualități games	8
Actualități hardware	10
Actualități gadgets	12

Games - Console

Tara jumătăților de măsură	14
Upcoming console	15
Urban Reign	16
Rumble Roses	18
Total Overdose	20
Tekken 5: Dark Ressurrection	22
Assassin's Creed	24
Devil May Cry 4	27
Daxter	28
World Tour Soccer 2	32
Prince of Persia: Rival Swords	34
Mortal Kombat: Armageddon	36
Heatseeker	38
Hour of Victory	40
Two Worlds	42

Games - PC

World of Warcraft:	
The Burning Crusade	46

Lifestyle

Déjà-vu	78
Mel Gibson's Apocalypse	80
The David Grisman Bluegrass Experience	
- DGBX - Acoustic Disc	81
Encomium: A Tribute To Led Zeppelin	81
Trivium - The Crusade	81

Gadgets

VOIP: telefonie online	50
Sony 007 James Bond Collection	51
Apple MacBook	51
Creative Gamer HD7600L	52
Microsoft Natural	
Ergonomic Keyboard 4000	52
FIC Gta 001	53
Samsung Hello Drift	53
Logitech Alto	54
Sony Ericsson Z610j	54
Soyo dual LCD	55
Toshiba GigaBeat V60	55
takeMS MEM P3 Easy	56
Asus XG Station	57
Canon EOS 400D DSLR	58

Hardware

Gainward Radeon X1950 PRO 512MB	
Golden Sample	62
BFG GeForce 8800 GTX	
cu răcire lichidă (SLI)	66
Răcitor pentru placa grafică	
Cooler MasterCoolViva Pro	71
Lian Li PC-A10 carcasă din aluminiu	72

Software

Instalare drivere pentru plăci	
video ATI (AMD) și nVIDIA	74
FFDShow MPEG-4 Video Decoder	75
Wise Disk Cleaner	76
Globul pământesc în versiunea digitală ..	76

Service

Cuprins	4
Impressum	82
Next în NEXT	82

"AM GÂNDIT EU DEPARTE, DA' NICI CHIAAR AȘA!..."

Jules Verne



TE PREGĂTEȘTE PENTRU VIITOR.

**Descoperă noile soluții și tehnologii în comunicații și informatică
la cel mai mare forum IT&C din România!**



RCS & RDS - furnizor exclusiv de
internet și telefonie la CERF 2007

9 - 13 mai 2007, ediția a XVI-a
Complexul Expozițional Romexpo

Organizator: **EXPOTEK**

Tel: 224.37.33, office@expotek.ro, www.cerf.ro

Producător: Micro Forte Ofertant: 14 Degrees East Termen: 14 martie 2001



Fallout Tactics

După două RPG-uri hardcore care au șocat, la vremea respectivă, întreaga comunitate de fani, venise timpul pentru o schimbare. **Cei de la Micro Forte au lăsat deoparte elementele complexe de roleplaying, concentrându-se pe partea de combat tactic** și ne-au oferit un titlu de excepție, plasat în fascinantul univers Fallout și care pune la bătaie un gameplay hardcore pentru amatorii de RTT și TBT.

Tactică la drumul mare

Este, poate, firesc ca **The Brotherhood of Steel** să fie subiectul central din **Fallout Tactics**. Acest grup misterios de luptători a constituit, de-a lungul timpului, poate cel mai sur-

prinzător element al acestor povești post-apocaliptice. Facțiunea cea mai dezvoltată din punct de vedere militar și tehnologic, **The Brotherhood of Steel** și-a făcut apariția în cele două prequel-uri doar sporadic

- și cu toate acestea, prezența ei a fost cum nu se poate mai impresionată. Și ca să nu murim prosti, producătorii au decis să ridice voalul de deasupra neînfricaților soldați ai deșertului și să îi arunce pe câmpul de luptă

în acest al treilea joc din seria **Fallout**, un titlu ce folosește sistemul excelent de luptă al predecesorilor săi pentru a ne oferi un combat game sănătos, serios și captivant.

La vremea respectivă, nu a



fost o surpriză pentru nimeni că acest sistem de luptă a "supraviețuit" atâta timp. Ce-i drept, a fost îmbunătățit în mare măsură (cel puțin la anumite capitole), însă, cu toate acestea, foarte puține schimbări pe care le-a suferit pot ridica semne de întrebare. Cel mai surprinzător aspect al jocului este, probabil, faptul că această strategie (**Tactics** este, în principiu, un joc de strategie) păstrează foarte multe elemente din RPG-urile ce i-au servit drept genitori, și seamănă cu ele ca niște picături de apă. Interfața, hărțile, mediile înconjurătoare, toate acestea sunt similare cu cele întâlnite în RPG-uri, iar povestea în sine este dotată cu o serie de elemente ce o fac la fel de incitantă, plină de aceleași răsturnări de situație ce au făcut deliciul publicului. Pe scurt, **Fallout Tactics** este un **Fallout** cu mai puțină vorbărie și cu mult mai mult combat. Cât să ne ajungă 10 ani.

Schimbări pentru strategi

Spre deosebire de predecesorii săi, care ne ofereau un gameplay intuitiv, cu care ne obișnuiam din primele minute de joc, **Tactics** este ceva mai pretențios. Producătorii au rezistat tentației de a lua decizii stricte în timpul procesului de design, drept pentru care FT ne servește cu un set de reguli ce conferă jocului un final cum nu se poate mai deschis. Ca rezultat, meniul arată mai ceva ca un GECK, cu tot soiul de opțiuni de personalizare a gameplay-ului: putem seta formațiile on-off, putem ajusta nivelele de dificultate (care determină atât damage-ul încasat, cât și inteligența artificială a inamicilor), plus că putem opta fie pentru un mod de combat real time, fie pentru două stiluri de turn based diferite.

Într-adevăr, e foarte bine să ai la dispoziție mai multe opțiuni, iar **Fallout Tactics** poate fi modificat, doar din câteva clicuri, să

ne ofere potențialul mai multor jocuri într-unul singur. Chiar dacă fiecare dintre acestea nu sunt, individual luate, prea strălucite, diversele combinații pe care le putem face "on the fly", sumedenia de parametri pe care îi putem seta când vrea mușchii noștri, oferă posibilitatea fiecăruia dintre noi de a ajusta jocul conform cu stilul său de abordare al misiunilor.

Titlul se desfășoară în mod similar cu celelalte **Fallout**-uri. Mai exact, te plimbi ca bezmeticul pe un world map, conduci vehicule sau faci maraton pe jos pentru a ajunge la destinația dorită. Avem parte și de clasicele random encounters - grupuri violente de prădători, mutanți, sau mai știu eu ce alte creaturi ce te atacă atunci când ți-e lumea mai dragă în mijlocul deșertului. În bazele principale, ne deplasăm la fel cum o facem pe parcursul misiunilor - cumpărăm muniție, armuri, angajăm diverși mercenari, analizăm briefing-ul operațiunilor disponibile - ce mai, un fel de Pentagon post-apocaliptic. Faptul că nimeni nu s-a chinuit să ne împovăreze cu o interfață greoaie pentru aceste aspecte ale jocului este un lucru cum se poate mai binevenit. Avem, la fel ca și în **Fallout**, tot soiul de NPC-uri cu care putem interacționa, însă nu mai avem la dispoziție bogatele linii de dialog cu opțiuni. Acum, fiecare spune ce are de spus, iar tu îți continui drumul.

Fallout Tactics a fost, la vremea lui, un joc excepțional. Și pentru cei care înțeleg cu adevărat cu ce se mănâncă tactica într-un joc de strategie, încă mai este unul dintre titlurile reprezentative ale genului. Vă invităm să faceți paradă printr-un univers al cărui viitor este neclar, atât virtual, cât și în viața reală, în mâinile celor de la Bethesda...

CIUMA



Star Wars pe console

Lucas Arts a anunțat un nou joc **Star Wars** pentru PS3 și Xbox 360. Proiectul despre care se zvonea de ceva timp a fost botezat **Star Wars: Force Unleashed**. Acțiunea acestuia se va desfășura din punct de vedere cronologic undeva între episoadele III și IV. Ca jucător vei deveni ucenicul noului sith Darth Vader, misiunea ta fiind să-l ajuți pe acesta în planul său de a se răzuna pe Jedi și de a-l elimina pe Împărat pentru a deveni stăpânul atotputernic al galaxiei. Versiunile pentru PS2, PSP și DS vor fi realizate de un alt studio, a cărui identitate încă nu a fost dezvăluită.

PS3 în serviciul maiestății sale

După diferite zvonuri care relatau că în Marea Britanie s-au făcut mai mult precomenzi de PS3 decât X360, DS și Wii împreună, lanțul de magazine Woolworths a anunțat că înregistrează câte o precomandă pentru noua consolă minune a lui Sony la fiecare 20 de secunde.

30 de jocuri deodată cu PS3

Sony Computer Entertainment Europe a confirmat că odată cu lansarea oficială a lui PS3 în Europa vor fi disponibile 30 de jocuri pentru aceasta. Lista celor 30 de jocuri a căror apariție a fost programată pe 23 martie include **Resistance: Fall of Man**, **Motorstorm**, **Oblivion** și **Call of Duty 3**. În plus, Sony a anunțat că primul 500.000 de posesori PS3 care se înregistrează online primesc gratuit filmul **Casino Royale** pe format Blu-ray.

Quake Wars confirmat pentru next gen

Id Software a confirmat că mult așteptatul FPS, **Enemy Territory: Quake Wars** va apărea și pe PlayStation 3 și pe Xbox 360. Publisher-ul rămâne în continuare Activision, în timp ce de versiunea de Xbox 360 se va ocupa Nerve Software, iar de cea de PS3, studioul Z-Axis. Ambele versiuni vor include modul multiplayer de până la 16 jucători.

PS3 pe plaiuri mioritice

O veste foarte bună pentru pasionații de console next-gen: România, ca o țară mândră și frumoasă ce este, se va bucura și ea, odată cu întreaga Europă, de lansarea pe plaiurile bătrânului continent a PS3-ului. Rețeaua Flamingo, binecunoscută vouă prin culoarea sa roz, ciocul mare și picioarele lungi, va fi fericita distribuitoră a prețiosului model Sony în România, începând din luna martie. Până acum, PS3-ul și-a început periplul mondial în Japonia, în luna noiembrie, continuând să invadeze America de Nord, Hong Kong și Thailanda, în aceeași lună. Ca

celelalte state, România se va bucura de prezența a două modele PS3 - cea lite, sau basic, dotată cu un HDD de 20 GB, Gigabit Ethernet, drive Blu-ray, patru porturi USB 2.0, output audio digital optic (SPDIF) și un port HDMI 1.3, precum și versiunea premium, ceva mai sofisticată, ale cărei specificații și îmbunătățiri constau într-un HDD de 60 GB, un Wi-Fi 802.11 b/g, plus una bucată card reader care susține atât carduri SD, cât și Compact Flash și Memory Stick-uri. PS3 va fi disponibilă în rețelele Flanco World, Flanco, Flamingo Computers și Future-Shop, la un

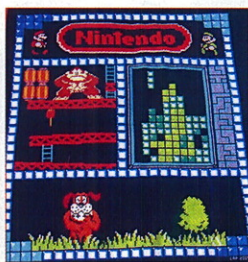


preț mediu de 2.299 lei. Așadar, nu uitați - în martie trebuie să vă luați PS3-ul!

"Zdrențe" pentru jucători

Dacă ai deja toate consolele next gen și nu mai știi ce-ți lipsește din cameră, aruncă o privire asupra acestor echipamente high-tech: o pătură și un covor. Primul prezintă cei mai celebri eroi Nintendo (Tetris, Mario, Luigi, Donkey Kong), în timp ce al doilea are un design mai high-tech și luminează în întuneric. Consumul lor de

curent este redus și 100% sunt compatibile cu orice format de media și orice joc din trecut, prezent sau viitor.



Oblivion la dietă

Bethesda a anunțat că versiunea pentru PlayStation 3 a lui **Oblivion** nu va beneficia de același conținut bogat precum versiunile apărute pentru PC și Xbox 360 (fanii horse armor pot

să își înceapă bocetul). Chiar dacă jocul se va mândri cu timpi de încărcare mai scurți, datorită limitării de memorie a consolei, din varianta pentru PS3 a lui **Oblivion** vor lipsi

anumite lucruri. Posesorii variantelor pentru PC și Xbox 360 vor fi fericiti în schimb cu niște upgrade-uri gratuite care vor apărea sub forma unor patch-uri.



Final Fantasy XII pentru DS

După succesul noului **Final Fantasy** pe PlayStation 2, cei de la Square Enix s-au grăbit să anunțe continuarea lui **FFXII** în exclusivitate pentru Nintendo DS (cel puțin pentru moment). Botezat **Revenant Wings**, noul joc te va pune în rolul eroului principal din **FFXII**, Vann și va prezenta peripețiile acestuia cu pirății aerieni. Cu ocazia anunțării sequel-ului Nintendo a prezentat în colaborare cu producătorii jocului, o ediție specială a consolei DS. Iată-o!



Expertii în fitness încurajează jocul cu Wii



Un studiu recent efectuat de International Sports Sciences Association, despre efectele jocurilor video asupra sănătății a adus niște rezultate neaștep-

tate. În timp ce ISSA critica vehement în trecut jocurile video pentru cauzarea obezității juvenile și pentru formarea diabetului de tip II, noua teh-

nologie implementată de Nintendo a primit binecuvântarea instituției. Noile trend-uri precum Wii sau Dance Revolution, au schimbat percepția specialiștilor fitness despre gaming. Se pare că în opinia ISSA aceste noi tehnologii ajută la formarea unui stil de viață mai activ în cadrul jucătorilor. Chiar dacă părerea specialiștilor încă nu coincide în legătură cu faptul că folosirea Wii ar satisface necesarul de mișcare al utilizatorilor, toți sunt de acord că mișcarea necesară controlării unor jocuri ca **Wii Sports** ajută la îmbunătățirea sănătății și a condiției fizice a jucătorilor.

Cele mai prost vândute jocuri din 2006

Industria de jocuri este mereu dispusă de a ne împărtași minunățiile pe care le-a realizat de-a lungul anilor. Fie că e vorba despre un nou record în privința titlurilor vândute, fie că unul dintre publisheri a înregistrat la bursa de valori o cotă impresionantă, toate aceste rezultate favorabile constituie mereu o hrană pentru presa de specialitate. Cu toate astea, există și un revers al monedei de 50 de bani. De exemplu, topul celor

mai prost vândute jocuri ale anului precedent, un top care nu a văzut lumina zilei decât odată cu numărul din martie al revistei EGM, care a fost, se pare, preluat, după o analiză amănunțită a listelor cu vânzări. Și cum majoritatea acestora au fost special create pentru Xbox, nu ne putem decât pune tot soiul de întrebări existențiale legate de viitorul acestei console. Oricum, jocurile respective sunt, indubitabil, de calitatea unei toalete românești

care se respectă și care miroase a trandafir.

- *Unison: Rebels of Rhythm & Dance* (PS2)
- *Kakuto Chojin: Back Alley Brutal* (XB)
- *Frogger Beyond* (XB)
- *Bombberman: Act Zero* (XB360)
- *Freestyle Street Soccer* (XB)
- *Egg Mania: Eggstreme Madness* (XB)
- *Space Ace* (XB)

Blizzard e pesimist în legătură cu console

"Peste cinci ani poate nu vom mai avea nevoie de console" - a declarat Itzik Bassat, directorul de dezvoltare al Blizzard. Declarația uimitoare a ilustrului domn a sosit după ce toată lumea se interesa de soarta unei posibile ediții de **World of Warcraft** pentru console. În interviul acordat celor de la GamesIndustry, domnul Bassat a vorbit despre transformarea PC-ului într-un centru multimedia și și-a expus părerile legate despre transformarea consolelor next gen în niște calculatoare ultra-specializate, destinate exclusiv jocurilor. În opinia directorului de dezvoltare al Blizzard, această specializare la care asistăm va duce la dispariția consolelor.

Clover devine SEEDS

Clover Studios, compania răspunzătoare pentru **Okami** (un joc excepțional, însă cu o evoluție pe piața financiară destul de dezamăgitoare) și **God Hand**, a fost recent dizolvată de către Capcom, renăscând, ulterior, din propria-i cenușă sub numele de SEEDS. Problema este cine la va publica de acum înainte jocurile. Unul dintre numele vehiculate cu aplomb este Microsoft, care de mult caută un motiv să intre puternic pe piața japoneză.

Star Wars Next-gen, cu website

În timp ce o anumită publicație de profil a pus deja mâna pe exclusivitatea în ceea ce privește debutul lui **Star Wars Unleashed**, LucasArts ne pune deja la dispoziție un website pentru mult anticipatul joc. Momentan, tot ceea ce putem face e să ne "abonăm" la newsletter-uri, așteptând cu înfrigurare avalanșa de noi informații despre acest titlu next-gen.

<http://www.lucasarts.com/games/theforceunleashed/>

Gears of War, pe PC

O bună bucată de timp, producătorii lui **Gears of War** au lăsat să se înțeleagă că titlul lor de succes este exclusiv dedicat consolei cârmă de la Microsoft, iar posesorii de PC se puteau mulțumi, în cel mai bun caz, cu screenshoturile găsite pe Internet. Ei bine, noi informații au ieșit la iveală conform cărora jocul urmează să fie portat și pe PC, undeva, cândva, într-un viitor nu tocmai bine determinat.

ZVON - Intel s-ar putea să intre pe piața procesoarelor grafice la sfârșitul lui 2008 sau 2009

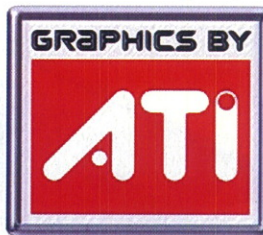
Corporația Intel ar putea să producă procesoare grafice în următorii doi ani începând de acum - este un zvon publicat de un sit din Asia. Intel lucrează oficial la câteva cipuri grafice (standalone) și este logic ca firma să planuiască intrarea ei pe această piață în următorii ani, mai ales că inginerii ai companiei 3Dlabs au "alunecat" în compania Intel. Până acum detaliile despre soluțiile grafice Intel sunt vagi, pentru că în acest moment producătorii lucrează mai mult la capacitățile cerute și suportate de tehnologia actuală, decât la o implementare particulară. Situl VR-Zone a afirmat că zvonurile implică un produs cu nuclee multiple care va fi fabricat în procesul tehnologic de 32 nm. Cu toate acestea, compania Intel este conștientă că plăcile video pentru slotul AGP sau PCIe sunt dominate de console, notebook-uri cât și cipuri integrate, cu toate acestea încasările în sectorul plăcilor grafice (standalone) sunt de cca. 5 miliarde USD/trimestru, ceea ce este o sumă semnificativă chiar și pentru Intel. Mai mult, tehnologiile grafice avansate vor permite companiei Intel să vândă cipurile producătorilor de console, vânzări ce pot atinge cantități de ordinul sutelor de milioane.

NVIDIA va lansa încă un produs din seria nForce 600i

NVIDIA este pregătită să lanseze un nou produs nForce 680i care este mult mai ieftin decât nForce 680i SLI. Compania va fabrica plăci de bază nForce 680i LT pentru diverși producători de plăci de bază. Spre deosebire de plăcile de bază puternice nForce 680i SLI, care au răcire pasivă bazată pe conducte, nForce 680i LT SLI va dispune de un sistem de răcire activ. Și, în loc să suporte memorie DDR2-1200, Nvidia a limitat controlerul de memorie la DDR2-800. Viteza FSB va fi suportată până la 1333 MHz. În acest moment nu se cunoaște dacă seria 680i va fi compatibilă cu viitorul procesor Intel Conroe. Plăcile nForce 680i LT SLI vor avea doar un conector Gigabit în loc de două, și vor integra 8 porturi USB 2.0 în loc de 10. Plăcile bazate pe cipsetul nForce 680i LT SLI vor fi lansate la începutul lunii martie.

Placa video AMD - ATI Radeon X2800 prinde formă

O imagine de pe situl VR-Zone reprezintă ultima placă grafică de la ATI bazată pe procesorul cu nume de cod R600, un produs al grupului Advanced Micro Devices. Placa pare a fi imensă și consumă mult curent. Web situl VR-Zone a afirmat că vor exista două versiuni ale plăcii ATI R600 XT: una este pentru OEM/SI și alta pentru retail. Ambele vor avea

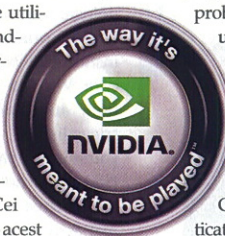


o memorie de 1 GB GDDR4, însă versiunea OEM va avea o

lungime de 31,5 cm, iar cea pentru retail va măsura 24 cm. Placa grafică AMD R600 pentru OEM va consuma 270W, iar cea pentru retail va consuma 240 W. În continuare situl a afirmat că cipurile grafice de AMD "next-gen" vor suporta "GPU clustering" - ce permite să fie instalate pe placa grafică două sau mai multe procesoare grafice.

Utilizatorii finali condamnă Nvidia pentru că a devenit peste noapte "Vista Unready"

Corporația Nvidia se află în acest moment în dificultate, fiind acuzată de utilizatorii finali (end-users) că driver-urile ForceWare se comportă ciudat în sistemul de operare Microsoft Windows Vista. Cei care au lansat acest proces, nu cer mult, însă nici cererea lor nu se știe unde se va opri dacă Nvidia nu ia măsuri reparatorii în curând. Sute de



"end-useri" s-au plâns de instabilitate, probleme ciudate și bug-uri ale driverelor ForceWare pentru Windows Vista. Utilizatorii cu diferite plăci grafice, inclusiv cele de top din seria GeForce 8800, au criticat performanța slabă a driverelor ForceWare cât și instabilitatea acestora motivată de logo-ul "Vista Ready" nu reprezintă ce și-a propus.

Actualmente, păgubiții cer companiei să-și ceară scuze în public, o dată anticipată a driverelor bune, și un mic bonus cum ar fi: un joc, un tricou sau o reducere - pentru end-userii care au suferit din cauza driverelor ForceWare pentru Windows Vista, cât și retragerea logo-ului "Vista Ready" de pe produsele care se vor vinde în continuare. În timp ce cererea nu pare realizabilă, compania Nvidia nu este de acord cu această cerere!

Specificațiile cablării pentru PCI-Express extern sunt acum oficiale

Cățiva ani în urmă când a fost dezvoltată interfața PCI-Express, tehnologia a avut de asemenea un design pentru a suporta dispozitivele în afara de tradiționala împrejmuire a computerului. În timp ce slotul PCI-Express "intern" s-a îndepărtat, dezvoltarea și suportul pentru dispozitivele externe a fost încetinită. În această săptămână, PCI Special Interest Group (PCI-SIG) a anunțat disponibilitatea specificațiilor pentru cablul extern PCI-Express revizia 1.0. Cu noile specificații definite complet, cablurile vor fi dezvoltate pentru toate tipurile de legătură PCI-Express incluzând: x1, x4,

x8 și x16. Acest lucru permite acestor dispozitive externe o viteză ridicată a controlerelor de memorie, rețelei sau interfețelor de producție și a adaptoarelor grafice pentru a folosi tehnologia. Conform președintelui Al Yanes de la PCI-SIG, produsele PCI-Express externe vor fi de acum în continuă dezvoltare și își vor face apariția pe piață în mai puțin de un an. "Aceste specificații ajută industria să creeze noi produse, care vor împrumuta tehnologia PCIe, activând soluții PCIe pentru extinderea proiectanților I/O, procesoarelor grafice externe, rezistenței de andocare mobilă, echipamentelor de

comunicație și aplicațiilor", spune Yanes.

Dispozitivele PCI-Express externe vor fi capabile să folosească rate de transmisie de 2,5 gigatransfer/secundă (GT/s). Design, gazda, adaptor și cablu trebuie să poată suporta aceste viteze, dar este promițător conform specificațiilor din schiță. Probabil în viitor vor fi posibile rate de 5GT/s. Unele aplicații pentru acest tip de tehnologie includ o înmagazinare abundentă, folosind interconectarea externă PCI-Express, mai sigur decât a avea încredere în rețelistica Gig-E.

România: țară construită din piraterie

În industria software, pirateria are ca efect pierderea a miliarde de dolari în fiecare an.

S-a estimat că peste 35% din instalările software din întreaga lume sunt piratate (22% în America de Nord). Acest număr este mult mai mare în China și Vietnam unde pirateria software s-a estimat a fi 90% și respectiv 92%.

În 2005, pirateria a provocat pierderi în venitul industriei software în valoare de 35 de miliarde de dolari. Microsoft, care mizează din greu pe propriile software-uri Windows și Office, este adesea ținta piraților. Juristul Bonnie MacNaughton senior de la Microsoft estimează că peste 33% din software-ul Microsoft este piratat.

Acest lucru nu este o surpriză pentru președintele României, Traian Băsescu. S-a estimat

că 70% din software-ul folosit în România este piratat.

La o întâlnire recentă, în conferință cu președintele și fondatorul Microsoft, Bill Gates, președintele Traian Băsescu afirmă "Pirateria a ajutat tânăra generație să descopere calculatoarele. A marcat dezvoltarea industriei IT în România. A ajutat românii să-și dezvolte capacitatea creativă în industria IT, care a devenit faimoasă în toată lumea...Acum zece ani, a fost o investiție de prietenie între România și Microsoft și Bill Gates."

În mod surprinzător, Bill Gates nu a comentat replicile președintelui Traian Băsescu.

Microsoft a făcut tot posibilul pentru a proteja Windows Vista de piraterie. Compania a implementat așa-numitul program de protecție software



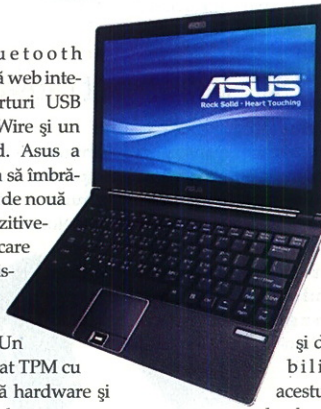
(Software Protection Program) și Windows Volume Activation 2.0 pentru a preveni descoperirea codurilor de licență.

În orice caz, nu a durat mult de la anunțul software-ului Volume Activation 2.0 și pirații au găsit deja calea pentru descifrare. Chiar cu câteva zile înainte de lansarea Microsoft Windows Vista și Office 2007 pe piața consumatorilor din întreaga lume, copii piratate ale acestora stăteau pe rafturile magazinelor din China la prețuri foarte mici.

Noul U1F de la Asus va rula Windows Vista și are un ecran iluminat cu leduri

Compania Asus a anunțat oficial noul notebook ultra-portabil U1F. Cea mai importantă caracteristică a acestui notebook este ecranul WXGA de 11,1" cu leduri. Acest ecran are jumătate din lățimea unui ecran LCD tradițional. Asus afirmă că tehnologia cu leduri permite ecranului să ofere un consum mai mic de energie, o luminozitate mai bună și un timp de răspuns mai mic. Când vine vorba despre putere, U1F are în dotare un procesor Intel Core Duo U2400, un cipset Intel 945GM Express, un adaptor wireless Intel PRO/Wireless

394ABG, Bluetooth 2.0+EDR, cameră web integrată, patru porturi USB 2.0, un port FireWire și un slot ExpressCard. Asus a ales de asemenea să îmbrățișeze tehnologia de nouă generație a dispozitivelor optice de stocare cu opționalul dispozitiv extern Blu-ray/DVD Super-Multi. Un scanner încorporat TPM cu amprentă digitală hardware și biometrică este de asemenea inclus pentru a mări securitatea.



Prețul și disponibilitatea acestui notebook nu sunt disponibile deocamdată.

AMD reinventează x86

AMD a reproiectat procesorul X86 Barcelona, numit în termeni populari "quad-core" Opteron. Fiecare din cele patru nuclee Barcelona integrează o nouă unitate vectorială SSE128. Astfel, potențialul pentru sarcini

nile de criptare, compresie, analize în timp real se mărește considerabil.

Barcelona procesează operații cu virgulă mobilă după propria programare și rulează aceste operații de două ori mai

repede ca și 64 biți SSE. AMD a afirmat că performanța operațiilor cu virgulă mobilă este cu 80% mai bună ca și actualul procesor Opteron.

Prețurile cipurilor AMD sunt în scădere

AMD planuiește să reducă prețurile procesoarelor desktop, datorită noii tehnologii de fabricație care permite să producă procesoare la prețuri mai reduse. Managerul diviziei de marketing, David Schwarzbach a spus că: "procesoarele cu nucleu dual Athlon 64 X2 se vor reduce cu 35 de procente". Tehnologia de 65 de nanometri permite companiei AMD să construiască tranzistori mai mici pentru a reduce dimensiunile cipurilor. Fabricarea unor procesoare mai mici permite reducerea costurilor pentru fiecare procesor în parte.

Intel construiește plăci de bază cu cipset P35 și sloturi de memorie DDR3

Plăcile de bază, care se vor construi cu viitorul cipset Intel P35, ce face parte din familia de cipseturi desktop Bearlake vor fi primile cu suport pentru memoria DDR3.

Inițial, planul companiei Intel susținea că suportul pentru memoria DDR3 se va realiza la sfârșitul anului 2007, dacă industria va fi pregătită pentru această mișcare.

În orice caz, acest lucru nu înseamnă că Intel nu-și va prinde lepurii rând pe rând. Compania a început deja să testeze aceste plăci de bază și se pare că unele deja s-au împrăștiat pe canal.

Conform conducerii Intel, cipsetul P35 va suporta atât memorii DDR2, cât și DDR3, dar nu ambele în același timp. Aceste plăci de bază vor suporta maxim patru module de memorie DDR3 cu frecvența de 800MHz sau 1600MHz. Vor suporta de asemenea un FSB de 1333 MHz pentru procesoarele pe soclu T, cunoscut ca LGA775. Procesoarele LGA775 suportate de plăcile de bază construite cu noul cipset P35 Express includ Intel Core 2 Duo, Core 2 Quad și seria Celeron 4xx. Nu sunt menționate procesoarele anterioare Pentium 4, Pentium D și Celeron D pentru soclul LGA775 de pe noua platformă. Totuși, ne așteptăm ca Intel să lanseze procesoare Core 2 Duo din seria E6x50 cu FSB de 1333 MHz în acest an.

Este de așteptat ca Intel să lanseze familia Bearlake în timpul sezonului Inso-rit, în cinci variante desktop. Variantele vor include G33 și G35 Express cu interfață grafică integrată, platforma vPro Q33 și Q35 Express, clasa principală P35 Express și cea orientată spre performanță X38 Express. Ca de obicei, Intel va lansa mai multe variante de plăci de bază cu cipset din familia Bearlake, de la cele mai dotate până la cele de top.

Noul handset de la Lenovo

Lenovo este numele adesea asociat cu notebook-urile, deci este o surpriză plăcută să vedem compania cum introduce un cuplu de telefoane celulare la conferința 3GSM, care se ține în mod curent la Bracelona, în Spania. Prima ar fi varianta Pocket PC cu ecran touchscreen, iar cea-laltă variantă este un handset obișnuit Windows Mobile Standard.

Ecranul ultimei variante este destul de mic, deci folosirea îndelungată a acestuia probabil va afecta negativ ochii utilizatorului.

Nokia N77 are DVB-H

Nokia N77 ar putea fi un celular ideal pentru cei care doresc să aibă un TV oriunde s-ar afla. Măndrindu-se cu un dispozitiv integrat DVB-H, acest telefon N77 vă permite vizionarea programelor favorite din orice locație. Celularul are în dotare o cameră de 2 megapixeli, 2GB de memorie internă și suport pentru fișierele cu format MP3, AAC, AAC+, eAAC+ și WMA.

Presupun că următorul pas logic în evoluția unui astfel de handset ar fi abilitatea de a înregistra emisiunile TV favorite.

Vă puteți orienta privirile spre N77 în al doilea trimestru al acestui an la prețul de aproximativ 370 de euro, în țările cu suport DVB-H.

Nou dispozitiv de navigație de la Motorola

Motorola a dezvoltat telefoanele T805 și T815 la conferința 3GSM World Congress din Barcelona, Spania. Primul model este un telefon bazat pe un sistem de navigare, în timp ce al doilea este un smartphone bazat pe un sistem de navigare, cu noua marcă MOTONAV de la Motorola. Ambele soluții au conectivitate Bluetooth, oferind direcții de întoarcere, hărți afișate și instrucțiuni vocale. Fiecare achiziție vine cu un an gratuit la serviciile MOTONAV, un adaptor de energie și un suport pentru telefon. Prețul este deocamdată necunoscut, până la lansarea din al doilea trimestru al acestui an.

Kingmax, urmat de Sandisk, anunță cardul microSD de 4GB

Exact ca și compania Kingmax, Sandisk a lansat cardul microSD de 4GB pentru telefoanele multimedia.

Așadar, nu va mai fi nevoie să transporti stick-ul flash USB de 4 GB pentru că telefonul

dvș. dispune de o memorie de 4GB. Oricum, în acest moment nu se cunosc detalii despre lansarea oficială, dar nici prețul acestui card SDHC (SD High Capacity) de la Sandisk.



i-mate a lansat linia Ultimate, cinci modele promise



i-mate este pregătit să lanseze pe piață câteva dispozitive foarte interesante pentru Windows Mobile. Așadar începând cu colțul stânga sus avem în ordine cele cinci modele: 5150, 6150, 7150, 9150 și 8150.

Dispozitivele sunt dotate în general cu 256MB memorie ROM, ecrane VGA, radio-uri 3G, Bluetooth 2.0, radio FM etc. Detalii despre disponibilitatea acestora încă nu sunt cunoscute.

Căști pentru Wii de la Turtle Beach

Nu sunt specificații clare că aceste căști ar fi exclusiv pentru Wii, însă design-ul acestora se potrivește foarte bine cu consola Wii. Compania Turtle Beach tocmai a lansat o nouă pereche de căști fără cablu Ear Force W3 care include un cablu audio



splitter pentru rutarea audio către tensiunea transmițătorului wireless. Căștile sunt alimentate de la o singură baterie AAA, iar design-ul căștilor include câteva linii asemănătoare cu consola Wii și costă aproximativ 60 USD.

Samsung a lansat câteva dispozitive cu standardul WiMAX

Mai multe companii și-au prezentat la 3GSM câteva dispozitive și nu numai care includ noul standard WiMAX, printre aceste companii se numără: Samsung, Intel, Motorola, și Nokia. De asemenea, cu ajutorul acestor prezentări și demonstrații, companiile încearcă să răspândească cuvântul WiMax.

Samsung s-a mândrit cu trei dispozitive care sunt gata să comunice prin intermediul tehnologiei WiMax, printre

intermediul WiMax pentru laptop sau desktop. Pentru a atrage mai mult atenția, dispozitivul SPH-P9000 rulează pe sistemul de operare Windows XP care integrează un ecran de 5 inci, procesor Transmeta de 1 GHz, hard disc de 30 GB, tastatură QWERTY și, bineînțeles, nu putea să lipsească capabilitatea WiMax.



care se includ două headset-uri și un dispozitiv USB care permite comunicare wireless prin

DataWind a lansat PocketSurfer 2 la 3GSM

La conferința 3GSM, compania DataWind a expus în fotografia digitală a dispozitivului PocketSurfer care este un telefon mobil radio. Compania

nu a specificat detalii tehnice ale acestuia.



Foc vertical de la Cyclone

Atât pe vremuri, cât și în prezent mulți își încălzesc (încălzesc) casa/camera cu ajutorul șemineului. Ei, și ce frumos e să privești cum arde focul în șemineu, nu? Chiar dacă pentru mulți șemineul este un lux,

Cyclone a lansat varianta modernă a șemineului.

Cyclone are două tuburi cu foc în interior. Nu sunt sigur câtă căldură produce acest sistem, însă este sigur că el costa 3800 USD.



Radio prin intermediul Internetului Wi-Fi

Să ascultăm pe Internet postul de radio preferat nu mai este nicio problemă, însă "această preferință" a luat forma tradițională, într-un dispozitiv care seamănă cu un radio obișnuit. Dispozitivul Acoustic Energy Wi-Fi Internet Radio se vinde cu peste 5000 de



stații pre-încărcate, afișate în ordine alfabetică pentru a găsi mai ușor postul preferat. Desigur, poți să adaugi și posturile tale favorite de radio! Dispozitivul valorează cca. 300 USD și se poate conecta la un PC.

Garmin lansează Zumo 400

Garmin a lansat sistemul de navigare GPS pentru buget redus, cunoscut ca Zumo 400.

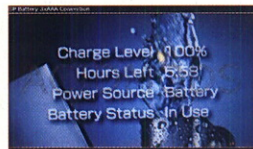
Zumo 400 are ca țintă comunitatea bicicliștilor. Fiind montat pe o bicicletă, nu este o surpriză că Zumo 400 satisface standardele de impermeabili-

tate cu IPX-7. Fiecare unitate vine încărcată cu hărți locale. Veți primi de asemenea, semnale audio de alertă de câte ori mergeți prea repede pentru confortul acestui GPS. Destul de ciudat că doar site-ul sud-african Garmin are Zumo 400. Zumo 400 va fi lansat în martie la un preț încă nementionat.

Alimentați-vă PSP-ul cu baterii AAA

PSP-ul este renumit pentru sărăcia bateriei sale, iar încărcătorul devine adesea foarte important de câte ori porniți într-o excursie de lungă durată. Forumurile AcidMods au o soluție D.I.Y., care vă prelungeste amuzamentul pe PSP

printr-o sursă tradițională de energie - modesta baterie AAA. Acest lucru implică deschiderea prețiosului PSP separând bateriile de circuit și conectând firele la un suport pentru 3 baterii AAA ca alternativă de energie.



Teraflop pavează drumul pentru viitoarele cipuri

Intel a lansat un cip Teraflop, care vine cu 80 de nuclee de procesare capabile să pompeze peste un trilion de calcule pe secundă. Furnizorii de energie vor fi dezamăgiți când vor afla că acest cip nu va



fi disponibil pentru lansare comercială, dar ei știu că acesta va produce o lovitură pentru multe procesoare puternice. Măsurându-i dimensiunile, cipul Teraflop este într-adevăr o minune ingine-

rească. Cu atâtea nuclee plutitoare împrejur, ar fi interesant să vedem cum vor lucra programatorii cu cele 80 de nuclee, luând în considerare că până la ora actuală nimeni nu a folosit în totalitate puterea unui procesor cu nucleu dual în aplicațiile comerciale.

PaceBlade EasyBook P8N UMPC

UMPC-urile sunt demne de privit, cât timp aveți unul în mână, în timp ce cu cealaltă mână vă scărpinați în cap, întrebându-vă cum au reușit inginerii să înghesue toate aceste categorii de circuite într-o carcasă atât de mică. EasyBook P8N de la PaceBlade are un ecran tactil și o tastatură tactilă, toate coordonate de un procesor Via C7. În funcție de bugetul dumneavoastră, EasyBook se vinde cu 256MB, 512MB sau 1GB de memorie DDR2. Alte caracteristici includ conectivitatea Wi-Fi, portul Ethernet și un hard disc de 120GB.

Rollerblades transformate în schiuri

Patinajul este una din cele mai sănătoase forme de exercițiu, dar nu veți putea întocmai să practicați acest exercițiu de-a lungul unei ierni lungi și friguroase. Acesta este motivul pentru care veți atașa la patinele Rollerblade niște schiuri pentru a le transforma într-o pereche de patine pentru gheață. Tot ceea ce trebuie să faceți este să deșurubați roțile, să le înlocuiți cu schiurile și sunteți gata de acțiune! Este o idee deosebit de elegantă, întrucât vă scutește de achiziționarea unei perechi de patine, care sunt nefolositoare în celelalte trei anotimpuri. Nu sunt deocamdată detalii cu privire la prețul lor.

USB Micro Drive

Cardul MicroSD (cunoscut ca T-Flash) este atât de mic încât nu sunt prea multe dispozitive cititoare de carduri, care se acomodează cu acest card fără un adaptor special.

Brando are un Micro Drive USB, care poate rezolva această dilemă, fiind unul dintre cele mai mici cititoare de carduri din lume. Nu va fi nevoie să aveți un adaptor pentru cardul MicroSD, ci doar să introduceți cardul în Micro Drive USB. Funcționează la fel de bine ca un telefon celular asigurându-vă datele peste tot unde mergeți. Prețul acestui Micro Drive USB este de 14USD.

Depozitarea jocurilor pe Card Saber DS

Referitor la jocurile video, întrebarea este: ce soluție ar fi mai bună pentru depozitarea jocurilor pentru Nintendo DS decât cardul Saber DS? Nu numai că este o săbiuță de jucărie, dar când o veți scoate din teacă, va dezvălui suficient loc pentru a depozita trei jocuri de pe cartele de joc DS la fel ca o singură cartelă GBA. Prețul unui card Saber DS este de 7 USD.



Tara jumătăților de măsură

La un moment dat eram sătul ca, în fiecare dimineață, Fratele Ciprian să intre val vârtej pe ușa redacției de parcă ar fi avut un volan în mână, imitând cu glas angelic susurul cristalin al unui motor de mașină și povestind cu patos câte takedown-uri a mai executat seara trecută în *Burnout 3*. Eram sătul să citesc pe net review-uri la *Final Fantasy X* sau *XII*, franciza mea de suflet, fără să pot pune și eu laba pe un controller și să îmi dau cu părerea. Toți amicii mei care se află în posesia unui PS2 sau a unei alte console similare sunt cum nu se poate mai mulțumiți. Jocurile sunt bune, nu-ți scadează, nu îți trebuie o placă video nouă sau încă un giga de ram pentru a rula ultimele titluri. Așa că am strâns cureaua și am decis să îmi achiziționez și eu una, mai ales că prețul acesteia a început, paradoxal, să scadă și în România, țară unde, în general, un gadget de profil ajunge să coste cu câteva sute de euro mai mult decât costul

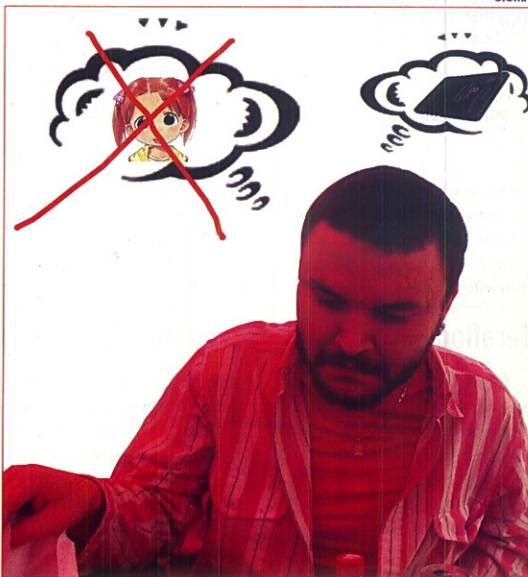
recomandat de producător. Am profitat și de o "super-ofertă" prezentă prin magazine, un PS2 Slim la doar 5 milioane. O bagatelă, mi-am zis, cu 5 milioane pot, în cel mai bun caz, să-mi dotez PC-ul cu încă două hard discuri de transport.

Toate bune și frumoase, însoțit de Fratele Jacint, de un coș metalic de 15 kilograme pe care ești obligat să îl "închiriezi", pentru fabuloasa sumă de 5 mii de lei, la intrarea în magazin, și de gândul bahic de a stropi consolea cu un suc, o bere și o măsline după ce o voi achiziționa, am făcut o scurtă razie, mi-am cumpărat un PS2, am cerșit de pe la prieteni nisaiva jocuri pentru a

vedea cum stă treaba, și hopa-țopa, către casă. Ei bine, lucrurile nu sunt chiar roze. Din pachet lipsește probabil cel mai important lucru - memory card-ul. Știți voi, suportul pentru save-uri. 8 amărâți de MB sunt tot ceea ce mă despart de maratonurile de *God of War*, *FF X* sau *Burnout 3* pe care mi le-am propus. După căutări și inspecții febrile prin toate magazinele de specialitate, am aflat, cu stupeoare, că pe la noi nu se găsește așa ceva în comerț. Înarmat cu un telefon, am sunat de zor pe la distribuitorii specializați, pe ale căror site-uri figurează această componentă, pentru a afla că nu se află pe stoc, dar că "va veni cândva", în viitorul mai mult sau mai puțin îndepărtat. De atunci, nici un semn de

viață, de la niciunul dintre ei, iar PS2-ul meu prinde praf și pulbere pe televizor. Mai apoi am aflat că și amicii mei s-au ciocnit de aceeași problemă - unul a avut noroc cu o vizită prin Belgia, de unde a reușit să-și achiziționeze un memory card, altul a făcut drumul Ungariei pentru același lucru. Ce mai, trăim într-o țară cu jumătăți de măsură. Drept pentru care, dacă doriți să vă achiziționați un PS2, vă recomand cu căldură să vă pregătiți a călători peste hotare, deoarece șansele de a intra în posesia tuturor accesoriilor pe căi... indigene sunt la fel de mici ca bugetul României. Fie că vă place, fie că nu, Debrețin-ul e la o aruncătură de băț. Pentru cei norocoși.

CIUMA



PS2

Test Drive Unlimited	Atari	2/3/2007
CSI: 3 Dimensions of Murder	Ubisoft	9/3/2007
Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar	9/3/2007
Samurai Warriors 2 Empires	Koel	16/3/2007
Burnout Dominator	EA	23/3/2007
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	23/3/2007
Medal of Honor Vanguard	EA	30/3/2007
King of Fighters Maximum Impact 2	Ignition	Martie 2007
King of Fighters XI	Ignition	Martie 2007
Heatseeker	Codemasters	Trim. I 2007

PSP

Asphalt: Urban GT 2	Ubisoft	16/3/2007
EA Replay	EA	16/3/2007
Free Running	Ubisoft	16/3/2007
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3Publisher	16/3/2007
Sid Meier's Pirates!	2K Games	16/3/2007
World Championship Poker 2	Oxygen	16/3/2007
Burnout Dominator	EA	23/3/2007
Cube	D3Publisher	23/3/2007
Dungeons & Dragons: Tactics	Atari	23/3/2007
Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	23/3/2007
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	23/3/2007
Test Drive Unlimited	Atari	23/3/2007
UEFA Champions League 2006-2007	EA	23/3/2007
After Burner: Black Falcon	Sega	30/3/2007
Disney's Meet the Robinsons	Disney	30/3/2007
Driver 76	Ubisoft	30/3/2007
Harvest Moon: Innocent Life	Rising Star	30/3/2007
Mind Quiz: Your Brain Coach	Ubisoft	30/3/2007
Spinout	Ghostlight	30/3/2007
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	30/3/2007

DS

Warlo: Master of Disguise	Nintendo	5/3/2007
Garfield's Nightmare	The Game Factory	9/3/2007
Mario vs. Donkey Kong 2: March of the Minis	Nintendo	9/3/2007
Uno 52	Zoo Digital	9/3/2007
Danny Phantom The Urban Jungle	THQ	16/3/2007
Freedom Wings	Zoo Digital	16/3/2007
Lionel Trains 'On Track'	Zoo Digital	16/3/2007
Phoenix Wright: Ace Attorney Justice For All	Capcom	16/3/2007
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3Publisher	16/3/2007
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	16/3/2007
Spectrobes	Disney	16/3/2007
Uno/Skipbo/Uno Freefall Compilation	Zoo Digital	16/3/2007
Tamagotchi Connection: Corner Shop 2	Atari	23/3/2007
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	23/3/2007
Theme Park	EA	23/3/2007
Disney's Meet the Robinsons	Disney	30/3/2007
Pokémon Ranger	Nintendo	30/3/2007
Purr Pals	Crave	Martie 2007
SNK Vs Capcom Card Fighters DS	Ignition	Martie 2007
Children of Mana	Nintendo	Trim. I 2007

PS3

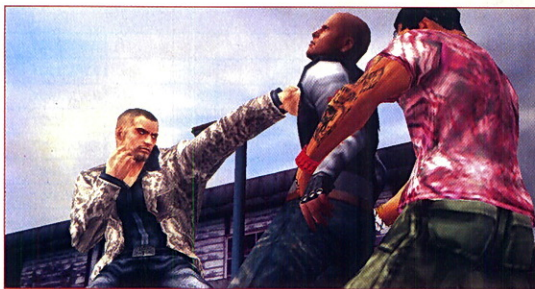
DEF JAM: ICON	EA	23/3/2007
Enchanted Arms	Ubisoft	23/3/2007
Fight Night Round 3	EA	23/3/2007
NBA 2K7	2K Sports	23/3/2007
NBA Street Homecourt	EA	23/3/2007
Need for Speed Carbon	EA	23/3/2007
NHL 2K7	2K Sports	23/3/2007
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Ubisoft	23/3/2007
The Godfather	EA	23/3/2007
The Godfather The Don's Edition	EA	23/3/2007
Tiger Woods PGA Tour 07	EA	23/3/2007
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	23/3/2007
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	23/3/2007
Untold Legends Dark Kingdom	EA	23/3/2007
Full Auto 2: Battlegrounds	Sega	Martie 2007
Mobile Suit Gundam: Target in Sight	Namco Bandai	Martie 2007
Sonic The Hedgehog	Sega	Martie 2007
Virtua Fighter 5	Sega	Martie 2007
Virtua Tennis 3	Sega	Martie 2007

Wii

Sonic and The Secret Rings	Sega	2/3/2007
SSX Blur	EA	16/3/2007
Tiger Woods PGA Tour 07	EA	16/3/2007
Bionicle Heroes	Eidos	23/3/2007
The Godfather Blackhand Edition	EA	23/3/2007
Wing Island	Hudson	23/3/2007
Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	30/3/2007
Disney's Meet the Robinsons	Disney	30/3/2007
Medal of Honor Vanguard	EA	30/3/2007
Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	30/3/2007
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	30/3/2007
Disney's Chicken Little: Ace in Action	Disney	Martie 2007
Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Atari	Martie 2007
Mario Party 8	Nintendo	Martie 2007
Mercury Meltdown Revolution	Ignition	Martie 2007
Metal Slug Anthology	SNK	Martie 2007
The Grim Adventures of Billy & Mandy	Midway	Martie 2007

X360

Bullet Witch	Atari	9/3/2007
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	9/3/2007
Samurai Warriors 2 Empires	Koel	16/3/2007
World Championship Poker 2	Oxygen	16/3/2007
DEF JAM: ICON	EA	23/3/2007
NBA Street Homecourt	EA	23/3/2007
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	23/3/2007
UEFA Champions League 2006-2007	EA	23/3/2007
Disney's Meet the Robinsons	Disney	30/3/2007
Brian Lara International Cricket 2007	Codemasters	Martie 2007
Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Martie 2007
Virtua Tennis 3	Sega	Martie 2007
Carnage	Nice Tech	Trim. I 2007
Championship Manager 2007	Eidos	Trim. I 2007
Sensible World of Soccer	Codemasters	Trim. I 2007
Stranglehold	Midway	Trim. I 2007
The Darkness	2K Games	Trim. I 2007



Urban Reign

Cândva unul dintre genurile de referință, atât pentru sălile arcade cât și pentru consolele din sufragerie, beat'em up-ul nu mai este ce a fost. **Cu toate că serii ca Dynasty Warriors au devenit, în ultimul timp, destul de populare printre amatorii de scandal și violență, combat-ul urban nu a evoluat prea mult.**

Eu m-am bătut cu turcu'!

Aici intervine **Urban Reign**, un titlu ce încearcă cu tot dinadinsul să umple nișele goale din acest compartiment ludic, oferind un fighting engine solid, o grafică sănătoasă, plus un story mode ce se desfășoară pe parcursul a nu mai puțin de 100 de misiuni. Din nefericire, jocul poate deveni monoton și plictisitor destul de repede, iar dificultatea, ridicol de ridicată, nu face prea bine încheieturilor.

Urban Reign începe simplu și concis. Joci rolul lui Brad Hawk, un bătaș ce-și vinde mușchii și forța celui care oferă mai mulți verzișori, personaj ce tocmai a fost "închiriat" pentru o serie de evenimente prea puțin pașnice de șefa triadei din Chinatown. Un război al bandelor rivale a izbucnit între aceasta și o serie de alte facțiuni rivale, însetate de teritoriu, drept pentru care rolul tău este simplu: trebuie să-i convingi pe

ceilalți, folosind fiecare metodă pe care o consideri adecvată, că s-au legat de cine nu trebuia. Și cum metoda pe care o știi cel mai bine constă dintr-un pumn, un picior și un cap în gură, peisajul se conturează cum nu se poate mai repede - ne vom petrece timpul în **Urban Reign** clăpăcind cu zelos aplomb tot soiul de huligani ai străzii. Primele misiuni se dovedesc a fi destul de simple, servind, practic, drept tutorial pentru diver-





sele aspecte ale sistemului de luptă. Odată cu terminarea fiecărei misiuni, câștigăm, cu multă trudă, un număr variabil de skill points, pe care le putem folosi pentru upgrade-ul diverselor atribute ale personajului, cum ar fi puterea loviturii, rezistența, grappling-ul și multe altele - împărțite în două categorii, ofensive și defensive - un sistem de skill-uri ce ne permite a ne dezvolta personajul conform stilului nostru de joc. Însă cu trecerea timpului, vom remarca faptul că story mode-ul "îmbătrânește" foarte repede, și asta probabil datorită faptului că nu avem de-a face cu explorarea unei hărți, cu dialoguri sau opțiuni de dialog, personajul nostru fiind, pur și simplu, aruncat în mijlocul unor arene de luptă - care variază de la baruri, hoteluri, străzi întunecate sau parcuri imense - la începutul fiecărei misiuni, după un scurt briefing în mod text. Singura variațiune (dacă poate fi numită astfel) este faptul că suntem fie puși împotriva unui adversar extrem de puternic, fie

împotriva a trei sau patru indivizi ceva mai subțiri. Lipsa unui oraș pe care să îl explorăm sau, mai bine zis, lipsa unor elemente tip GTA (care, probabil, s-ar fi integrat perfect în fizica jocului), duc rapid la perimarea acțiunii, și ne vom trezi curând împărțind pumni și picioare aceluiași inamic, iar și iar, pe aceleași scene de luptă.

Tata a fost Jet Li

Din fericire, engine-ul de fighting folosit de producători este unul excelent. Avem la dispoziție două atacuri de bază, unul normal, "de cartier", și un grapple. Apăsarea repetată a butonului de strike va cauza un combo, în tip ce grapple-ul poate fi extrem de ușor folosit pentru a-ți arunca adversarul, sau pur și simplu pentru a-l imobiliza, în timp ce-i cărăbănești pumni cu nemiluita. Îți poți modifica aceste lovituri pentru a se concentra asupra unei anumite părți a corpului inamic - cap, regiunea superioară și regiunea inferioară a corpului, iar dacă ne concentrăm loviturile

în mod repetat asupra uneia dintre acestea, adversarul va încasa mai mult damage, putând fi, astfel, anihilat mult mai repede. De asemenea, avem abilitatea de a alerga și de a executa atacuri speciale, ne putem cățăra pe pereți Matrix-style, sau putem folosi tot soiul de obiecte din mediul înconjurător pe post de armă. Există de asemenea o serie de lovituri speciale ce pot fi folosite fie pentru a lovi mai mulți inamici simultan, fie pentru a scăpa ca prin urechile acului din combo-urile adversarului sau din starea de amețeală ce survine după ce ai încasat prea mult după ceafă. Aceste mișcări folosesc un anumit soi de "energie", pe care o acumulezi administrând cât mai multe lovituri adversarilor.

Calitățile acestui titlu pot fi puse foarte bine în balanță cu dezavantajele sale. În timp ce oferă un engine bun și un aspect vizual respectabil, dificultatea sporită, liniaritatea și lipsa, de exemplu, a unui mod cooperativ, îi cam taie macaroa-



na. Drept pentru care, **Urban Reign** este mai degrabă orientat spre cei cărora le place genul în mod deosebit și nu le e frică să se poticnească, ici colo, de a avalanșa a funcției de load, sau care au petrecut luni întregi prin sălile arcade, furând măruntiș din buzunarul mamei pentru a mai juca o partidă...

CIUMA

Punctaj

URBAN REIGN

PRODUCATOR	Namco
PUBLISHER	Namco
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	140 lei
VÂRSTĂ	18

PRO & CONTRA

- Grafică bună
- Engine de luptă bun
- Camera se mișcă bine
- Liniar
- Dificultate ridicată



TEHNICĂ DE BĂTAIE ROMÂNESCĂ: dol contra unu, să fie cinstit.

ATENȚIE LA FREZĂ și la coaste. Tanti poartă amortizoare, eu nu.



18+

Rumble **Roses**

Cele două își aruncă o privire pe furiș apoi își ling buzele, pregătindu-se pentru ce urmează... **Mușchii se încordează în timp ce o picătură de transpirație alunecă în jos pe fruntea uneia, de-a lungul gâtului și dispare undeva pe bustul sculptat în silicon și ascuns în spatele costumului de latex.** Cele două corpuri se izbesc unul de celălalt și se aude un suspin înăbușit în timp ce... una dintre luptătoare aterizează în noroi.

Rumble Roses este un titlu deopotrivă curajos și neobișnuit. Întregul concept de joc și întreaga campanie pe marketing a fost construită în jurul sexualității (nu tocmai inocente sau discrete), lucru neobișnuit de la colosul Konami care și-a clădit reputația solidă cu titluri precum Gradius, Contra, Castlevania, Metal Gear sau Silent Hill. Rumble Roses este un joc pur comercial, și totuși strălucitor: producătorii au înțeles perfect și au exploatat din plin nevoile și instinctele masculilor hetero-

sexuali.

Un scenariu de Hollywood

Chiar dacă avem de-a face cu un joc de lupte, nu lipsește nici povestea. Întreaga încurcătură începe cu un om de știință nebun și pe jumătate dezbrăcat, care se costumează în asistentă medicală și organizează un turneu internațional de wrestling pentru cele mai cunoscute luptătoare ale lumii. După ce a reușit să adune participantele, doctorul nebun face tot posibilul să pună mâna pe mostrele lor de ADN. Scopul întregii

șaradă este crearea unui supersoldat cyborg, capabil să cucerască lumea. Între timp, nebunia din capul geniului nostru malefic avansează: fetele adunate la turneu sunt "spălate pe creier", doctorul nostru dobândind astfel o armată de păpuși Barbie în mărime naturală, cu privirea pierdută și cu fustele atât de scurte încât par mai degrabă cingătoare. O poveste demnă de coproducția industriei de vis hollywoodiene cu industria de filme pentru adulți... Povestea are însă rolul de garnitură lipsită de calorii.



Producătorii jocului nu au avut de gând să apeleze la emoțiile jucătorului, realizând personaje cu personalități profunde și n-au vrut nici să țină ore de predică morală prin includerea de mesaje mărețe despre ecologie sau pacea mondială. **Rumble Roses** oferă distracție simplă, dar eficientă în compania unor atrăgătoare femei de poligon.

Și datorită construcției din peste 10.000 de poligoane fiecare dintre cele 22 de luptătoare se poate mândri cu rotunjimi convingătoare. Corpurile formate cu prețul unor chinuri imense în sălile de antrenament virtuale sunt decorate cu tatuaje sau semne de naștere, care alături de includerea celulei pe ici și colo, a curburilor naturale și a animației îmbelșugate dau un efect deosebit de realist.

Toate caracterele au fost concepute pe baza vreunui fetiș adolescentin: nu lipsesc profesoarele puse pe jar, școlărițele perverse, asistentele aparent inocente sau amazoanele înverșunate. Fiecare dintre aceste "fire de trandafir" are propria paletă de mișcări și, la fel ca în cazul meciurilor de wrestling de peste ocean, fiecare concurență are propriul mod de intrare pe scenă. Acestea se întind pe o scală largă de la erotic la ilar: Aisha apare ca o stripteuză înflăcărată, în timp ce Bloody

Shadow își face intrarea ca o ninja care călărește o broască uriașă. În afară de conținutul erotic jocul este plin de umor, și indiferent de personajul ales, râsul este garantat. Dacă jocul ar fi fost prost realizat, ne-ar fi fost mult mai greu să acceptăm conceptul său

de bază sărit de pe fix. Spre deosebire însă de **Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball** (alt pretext pentru a expune publicului forme rotunjite și neacoperite), **Rumble Roses** propune o diversitate de caractere: cu Anesthesia trebuie să joci complet altfel decât ai face-o cu Aigle, iar Lady X diferă de Evil Rose precum un geolog de un teolog.

Tepii trandafirului

Din păcate nici acest joc nu s e

apropie

prea mult de

perfecțiune,

având propriile

sale probleme.

Un prim minus ar fi că

paleta mișcărilor rămâne cu

mult în urmă a

combinatelor prezentate de

alte jocuri de luptă.

Acest lucru înseamnă că deși fiecare caracter are loviturile proprii, este foarte probabil să le fi văzut deja pe toate până să ajungi la al patrulea sau al cincilea meci. Producătorii s-au limitat și la modurile de joc,

incluzând doar două, *Story Mode* și *Exhibition*. Chiar dacă *Exhibition* se răsfire în mai multe feluri, tot rămâi cu un sentiment de lipsă. Distracția, oricât de intensă ar fi, nu durează prea mult. **Rumble Roses** nu e jocul cu care să te destini mai mult de o săptămână sau două.

Nici partea acustică nu poate fi lăsată fără critică. În timp ce coloana sonoră este în regulă, vocile personajelor sunt nepotrivate, actorii făcând o muncă jenantă - mai ceva ca într-un film de categoria B.

A te tăvăli cu 22 de femei poate fi o distracție plăcută după ce ai terminat *Jak 3*, dar încă nu te-ai apucat de *San Andreas*. Nu durează mult, dar este intens și distractiv. **Rumble Roses** nu este la fel de realist sau complex ca *SmackDown* sau *Day of Reckoning*, dar producătorii au reușit să se folosească de erotism fără să sacrifice gameplay-ul.

VÂNTURACHE

Punctaj		
RUMBLE ROSES		
PRODUCĂTOR	YUKE'S	
PUBLISHER	Konami	
OFERTANT	-	
PREȚ	cca 120 lei	
VÂRSTĂ	de la 18 ani	
PRO & CONTRA		
<ul style="list-style-type: none"> ● multe poligoane ● umor îmbelșugat ● voice acting jenant ● cam puține mișcări 		
★★★★★		





Știi cum se face bograci-ul? Dacă nu sunteți ardeleni, mă îndoiesc. Imaginați-vă că ați petrece **o zi și o noapte în fața unui cazan imens, în care bucătarul (sau bucătarii), aleși pe sprânceană din rândul participanților, se dau de ceasul morții să înghesue cele mai diverse ingrediente cu puțință.** De la roșii, slănină, ceapă, până la fasole, cartofi și condimente, nimic nu scapă de furia dezlănțuită a unui stomac nesățul.

Mmmm... Chichitas

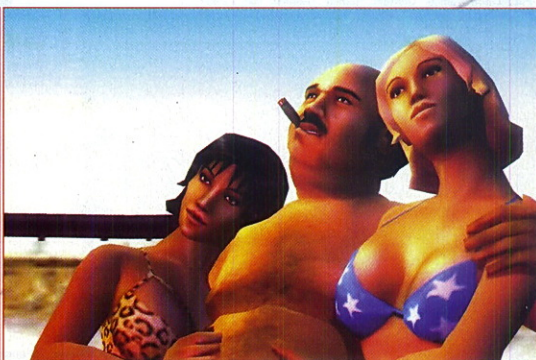
La fel este și cazul lui **Total Overdose**. Urmând conceptul clasic al unui third person shooter stilat și violent, adăugând, pe ici, pe colo, mai multe cadavre decât îți este dat să vezi în cele mai morbide filme despre cel de-al Doilea Război Mondial, **Total Overdose** este, practic, un elogiu adus armelor și a tot ce pot acestea să facă. Gloanțele văjăie peste tot, iar mișcările acrobaticale ale personajului principal i-ar face și pe

maestrii balerini să ridice, uimiți, din sprânceană. Bineînțeles, toate aceste elemente sunt departe de a fi originale. Producătorii par blocați pe idei specifice lui **GTA** sau **Max Payne**, iar realizarea "regizorală", plus setting-ul în care se petrece acțiunea, aduc foarte mult cu filmele de duzină ale lui Rodriguez, cele create pe vremea în care acesta nu știa prea multe și când era cunoscut sub nickname-ul de Uwe Boll. De ce spun asta? Pentru că personajul

principal este, într-adevăr un Max Payne în toată regula, fără aura de anti-erou specifică (și cu nisaiva maniere axate, poate cam mult, pe un repertoriu bogat în injurături), iar ritmul alert al întregului joc nu ar putea fi mai familiar nici chiar dacă am juca, simultan, un **San Andreas**. Sau un **Coffee Mod**, pentru cei cu probleme existențiale. Deoarece este o ciorbă din atâtea elemente cunoscute, fanii genului action vor avea parte de o grămadă de distrac-

ție, trecând ca vântul și ca gândul prin campania (destul de scurtă) a lui **Total Overdose**, lovindu-se de toate cele bune, precum și cele rele, pe care jocul se chinuie să ni le ofere.

Povestea din **Total Overdose** pare un clișeu străvechi, împrumutat din filmele clasice ale anilor '80 - știți voi, cu un accent cât mai mare pus pe gunplay și cu cât mai puține elemente melodramatice. Ramiro Cruz este un fost puscăriaș vai de capul lui, pe fruntea căruia stă scris, parcă



cu litere de aur, "ratat", în timp ce fratele său geamăn este un respectabil agent DEA. Acesta din urmă este rănit în timpul unei misiuni sub acoperire, chiar în momentul în care era pe punctul de a descoperi o rețea de traficanți de droguri în Mexic. În urma unui simpatic joc de împrejurări la care nici măcar Sergiu Nicolaescu nu s-ar fi gândit, Ramiro este adus cu forța pentru a-l înlocui pe fratele său și pentru a demasca un sănătos cartel al fainei interzise. Nu după mult timp, avem de-a face cu tot soiul de agenți DEA corupți, bande de traficanți de droguri, plus nevoia absolut omenească de a distruge absolut tot în jurul tău pentru a-ți răzbuna tatăl, ucis mișelește cu ceva timp în urmă.

I've got a gun... make that two

Plot-ul jocului, dacă acesta poate fi numit plot, este doar o scuză pentru ca Ramiro să

poată pune mâna pe arme și să împuște ca bezmeticul tot ce mișcă. Și, chiar dacă avem parte de nițică poveste, condimentată din plin cu un voice acting extrem de simpatic și plin de umor "sud-american", aceasta este irelevantă. De ce? Pentru că nu are cum să îți pese de toți acești oameni ce mișună în jurul tău, cu tot cu glumițele lor de cartier - îi vei omorî pe toți mult prea repede pentru a-ți păsa.

Ceea ce face din **Total Overdose** mai mult decât un shoot'em up grosolan, este, practic, ridicolul intenționat pe care producătorii l-au implementat acțiunii. Nu avem parte de niciun strop de realism niciunde pe parcursul jocului - și putem vedea acest lucru din mișcările acrobactice ale personajului, de-a dreptul nebune, mișcări pe care le vom executa cu o plăcere morbidă de-a lungul fiecărui nivel în parte. Toate șmecheriile pe care le-am văzut

în **Max Payne** pot fi întâlnite și aici, la o scară mai largă și cu un accent evident pus pe exuberanță. Ramiro se poate folosi în varii situații de facilitatea bullet time-ului, ferindu-se cu agilitate de gloanțe, executând piruete în aer sau cățărându-se pe pereți, descărcând, în același timp, sute de gloanțe în adversari și provocând adevărate carnagii la fiecare pas. Toate aceste mișcări speciale, pe lângă că îți aduc un anumit număr de puncte, necesar completării unei misiuni, au fost botezate de către producători cu cele mai simpatice apelative posibile. De la "Gringo Loco" până la "Spicy Move", toate acestea se repetă, uneori poate îngrozitor de frustrant, pe parcursul jocului - și nu de puține ori vei simți nevoia de a strangula controlerul din cauza vocii "prezentatorului" acestora, nițel cam... omniprezentă.

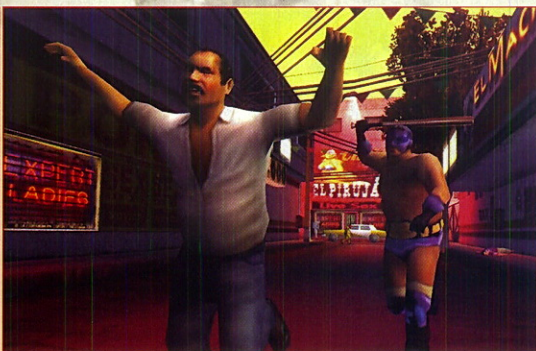
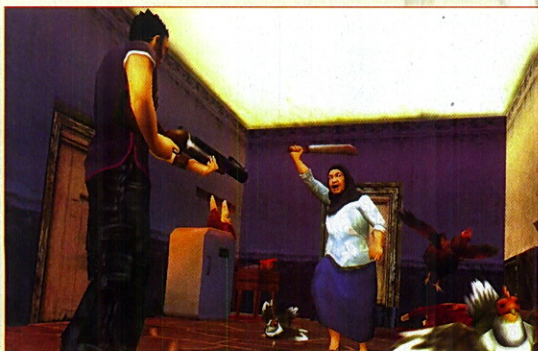
În ansamblu, **Total Over-**

Punctaj		PlayStation 2
TOTAL OVERDOSE		
PRODUCĂTOR	Deadline Games	
PUBLISHER	Eidos	
OFERTANT	Best Distribution	
PREȚ	120 lei	
VÂRSTA	18	
PRO & CONTRA <ul style="list-style-type: none"> ● Acțiune cât cuprinde ● Control Facil ● Umor ● Destul de superficial ● Misiuni repetitive 		

dose este un titlu axat pe elementul distracție.

Beneficiind de un control cum nu se poate mai fluid, cu care te obișnuiești destul de repede chiar dacă e prima dată când pui mâna pe un pad de PS2, de un gameplay alert și amuzant, uneori supranatural, de-a dreptul, titlul de față m-a tolănit, confortabil, în fața televizorului câteva ore bune.

CIUMA



❖ **ȘTIRILE DE LA ORA 5:** Furt cu tentativă de maltratare fizică.

PORTOFELUUU! Mi-a furat portofeluuuu!!! ☹

Producător: Namco Ofertant: Namco Termen: Trim 1 2007



Tekken 5:

Când spui PS3, spui eye candy de îți lasă gura apă. Iar o combinație de eye candy cu unul dintre cele mai bune jocuri de combat apărute până acum pe piață, toate acestea cu nisaiva infuzie de elemente arcade, **nu poate fi decât un succes răsunător.**

Fiind băiet, picioare încasam

Chiar dacă jocul nu este încă disponibil pe versiunea US a Sony Playstation Store (urmând a-și face maiestuoasă apariție și la ei, și în versiunea europeană, foarte curând), **Dark Resurrection** poate fi achiziționat de fericii posesori de PS3 din Hong Kong și Japonia. Da, nu este vorba despre un download PSP; ci despre jocul omonim al celor de la Namco, apărut de ceva timp pe platforma portabilă, modifi-

cat, optimizat și customizat pentru PS3, cu suport full pentru widescreen și pentru rezoluția 1080p. Jocul marșează extrem de mult pe partea de arcade, ceea ce înseamnă că, pe lângă kilogramele de distracție pe care le oferă, nu vine cu prea multe moduri în plus, fiind, totuși, același **Tekken** de succes pe care fanii l-ar aștepta de la o companie ca Namco.

Când va binevoi să ne onoreze și pe noi cu prezența, jocul va "măsura" nu mai puțin de 800

MB și, sperăm noi, se va vinde la un preț apropiat de versiunea niponă, versiune ce circulă momentan prin magazinele virtuale la prețul de 16 USD. Pentru acești bani, vom primi o conversie arcade aproape perfectă a lui **Dark Resurrection**, titlu ce este, practic, un upgrade al lui **Tekken 5**, care introduce noi mișcări, combo-uri, precum și noi personaje. Jocul oferă un mod singleplayer, unul versus, precum și un ghost battle mode. La fel ca și versiunea pentru PSP, ne vom putea confrunta cu adversari controlați de calculator, a căror inteligență artificială este guvernată de "ghosts", care nu sunt altceva decât profile bazate pe cum diversi jucători (umani) abordează jocul. Dacă pe PSP putem uploada și downloada aceste fantome doar în mod manual, PS3-ul permite actualizarea automată a acestora prin intermediul serviciilor online. Bineînțeles, asemănările dintre ghosts și jucătorii umani nu sunt chiar atât de numeroase, niciunul dintre noi neputând face

greșeala de a-i confunda, însă, cu siguranță, micile fantome prezente în carcasa consolei luptă mult mai bine decât personajele obișnuite, fiind mereu, predispuse modificărilor, datorită posibilității de a le "învăța" tot soiul de mișcări și combo-uri elaborate sau, de ce nu, o grămadă de șmecherii.

Combo, 3 la 10 mil

Toți luptătorii din **Tekken 5** vor fi prezenți la datorie, selectabili încă de la începutul jocului. Personajele noi (care nu sunt, practic, chiar atât de noi, deoarece **DR** se află pe piață, în versiunea PSP, de ceva timp), sunt **Armor King**, soldatul rus din forțele speciale **Dragunov**, precum și **Lili**, o tinerică plină de bani căreia îi place să se dueleze de dragul amorului. Versiunea PS3 va beneficia și de prezența lui **Jinpachi**, boss-ul final al jocului. Acesta va fi disponibil după ce vom termina modul arcade, și se va descurca destul de bine, chiar dacă va fi complet necustomizabil în ceea ce privește look-ul său. Restul per-





Dark Resurrection

sonajelor pot fi modificate, cheltuind banii câștigați în urma victoriilor. Poți cumpăra culori noi pentru costumele luptătorilor tăi preferați, precum și tot felul de item-uri pentru estetică (cum ar fi o chitară sănătoasă ce tronează regește pe spatele lui Hwoarang). Mai putem adăuga la acestea noi aranjamente ale părului, ochelari de soare, și multe, multe altele. Jocul va mai beneficia și de un gallery mode, unde îți poți cheltui banii în-

game pentru a achiziționa ending videos, sau character art. Pentru a păstra dimensiunile jocului în limite respectabile, aceste video-uri nu sunt incluse în cei 800 MB de care vă spuneam mai sus, ele urmând a fi downloadate separat, în mod individual.

Cu un suport declarat pentru 1080p, toată lumea se așteaptă ca **Tekken 5: Dark Resurrection** să ne lase muți de uimire, la vederea unei grafici de

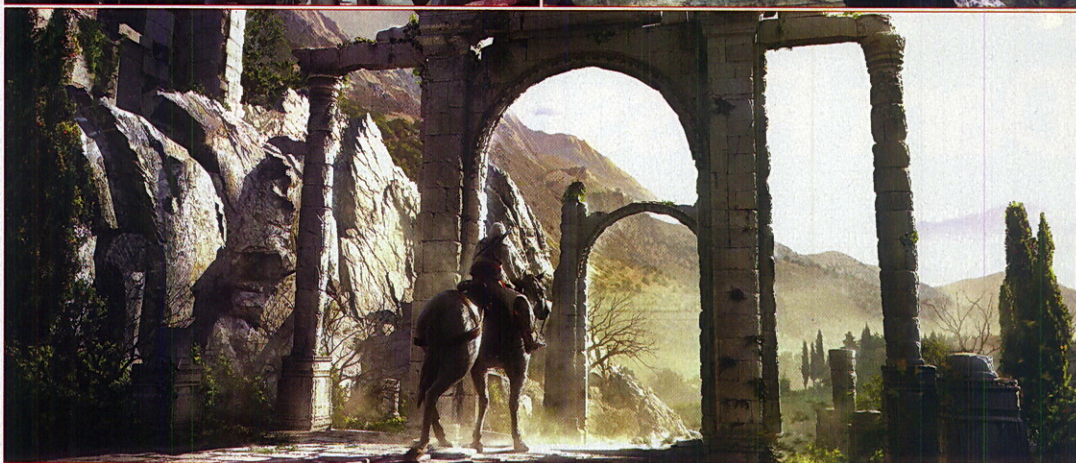
nota zece. Ei bine, chiar dacă Namco nu a făcut nimic deosebit pentru a îmbunătăți substanțial grafica pentru versiunea PS3, jocul arată excepțional - probabil și datorită faptului că versiunea PSP arată, și ea, extrem de bine. Rezoluțiile ridicate ajută foarte mult la conturarea detaliilor, iar framerate-ul este unul solid și fluent (cu excepții în diverse locuri, unde testerii au remarcat mici scăderi de performanță, aproape inse-

sizabile). Chiar dacă nu oferă aceleași bowling modes, sau ranking-uri online ca versiunea pentru PSP, acest **Tekken 5: Dark Resurrection** de buget punctează sigur acolo unde contează: la capitolul gameplay. Chiar dacă o dată fixă de lansare pentru US și Europa nu a fost dată încă publicității, este de așteptat ca jocul să fie curând disponibil și pentru pasionații de **Tekken** fără ochi oblici.

CIUMA



Producător: Ubisoft Montreal Ofertant: Ubisoft Termen: 2007



Assassin's Creed

Între cele mai așteptate titluri ale anului 2007, **Assassin's Creed** este cu siguranță cel care se poate mândri cu ambientarea cea mai originală. Suntem în secolul al XII-lea, și personajul nostru face parte dintr-o elită de asasini trimiși la Ierusalim ca să pună capăt ostilităților între Cruciați și Sarazini, printr-o serie de eliminări.



Asasinel nostru, pe nume Altair va trebui să-și reprezente ținta, să se apropie de aceasta și să o elimine fără prea multe suspine. Acțiunea este complicată, dar simțul său înăscut de deplasare va simplifica lucrurile. Dacă băietul nostru are de împărțit cu celebrul chel al gaming-ului, **Hitman**, pasiunea pentru ucidere, el a moștenit de la **Prince of Persia** agilitatea și temeritatea care sunt caracteristicile aventurierilor adevărați. În cel mai râvnit oraș al Evului Mediu, te poți cățăra în voie pe orice canat de zid, te poți prinde de orice piatră dintr-un perete ca să te ridici prin forța brațelor și a picioarelor și să circuli în cel mai pur stil Spider-Man, de-a lungul celor mai abrupti pereți. Superb animat în aceste secvențe, eroul pare ușor de controlat și se dovedește capabil să facă ce vrea spiritul lui de acrobat atunci când se află în situațiile "aeriene", ceea ce promite enorm pentru gameplay-ul jocului. Sigur, este foarte plăcut

să te cațeri pe unde apuci, dar asta trebuie să aibă și un scop bine definit.

Trebuie spus că animațiile lui Altair în momentele de însoțire printre trecători sunt excepționale: modul deosebit în care

ționând emotiv la tot ceea ce se întâmplă în joc. Scenele create sunt imersive, dat fiind că fundalul este complet interactiv și că asasinul se poate prinde de orice nișă din zid, gratie, fereastră sau cornișă pentru a ajunge



se ferește ca să evite contactele sau chiar ghionturile pe care le dă trecătorilor sunt de o natură lefă fără precedent. Alarmați de gesturile asasinului, ei se mișcă curioși, se dau deoparte, reac-

la orice înălțime. Și gardienii pot executa aceste mișcări, dar trecătorii nu, și, după ce ai creat un pic de haos, nu-ți mai rămâne decât să te bucuri de spectacol: mulțimea murmură neli-

niștită pe strada de sub tine. Odată ce are ținta în raza vizuală, care este evidențiată (pentru mai multă comoditate) de o perspectivă asemănătoare celei pe care am văzut-o în **The Two Thrones**, Altair este liber să aleagă modul în care o va aborda pe aceasta. Te apropii pe nesimțite, te conțopești în mulțimea care roiește pe străzile marelui oraș, după care aterizezi în mijlocul unui grup de călugări complici ca să te apropii la fel ușor de țintă. Odată redusă distanța, este suficient să-ți scoți pumnalele ascunse în mâneci și să-l lichidezi pe William de Montferrat, de exemplu. Se pot vedea chiar amprentele înșângerate pe gâtul victimelor care se prăbușesc la pământ într-o fluturare a hainelor în adierea vântului. Superb, dacă pot spune așa!

Exact ca în **Hitman**, acțiunea nu se limitează la ucidere: he, he, ce credeai că l-ai lichidat pe tip și ți se dau bonusurile?! Trebuie să pleci de la locul asasinatului, și aici talentul de acro-





bat al eroului este cel mai prețios atu al său. Ce poate fi mai plăcut ochiului decât o fugă pe străzile înguste ale Ierusalimului, în care Altair răstoarnă băncile ce-i stau în cale ca să-și încurce urmăritorii?

Apreciabil este caracterul destructibil al decorurilor: o lovitură de pumnal bine aplicată poate face țândări un bol de lemn și tot eșafodajul se năruie ca să blocheze calea urmăritorilor. Vicleană mișcare. Cu plimbările sale pe cal, nivelurile de talie considerabile și mai ales animațiile numeroase și de cali-

tate excepțională, **Assassin's Creed** pare să fi luat un start foarte bun pentru înnoirea succesului lui **Prince of Persia**.

Țara Sfântă în viziunea Ubisoft

În **Assassin's Creed** vor fi trei orașe. În afară de Ierusalim, nu cunoaștem încă numele celorlalte două, dar știm că vor fi de 25 de ori mai mari decât Orașul Sfânt. Team-ul de dezvoltament le-a plasat geografic, construind jur-împrejurul acestora kilometri întregi de deșert, explorabili călare. Am aflat că

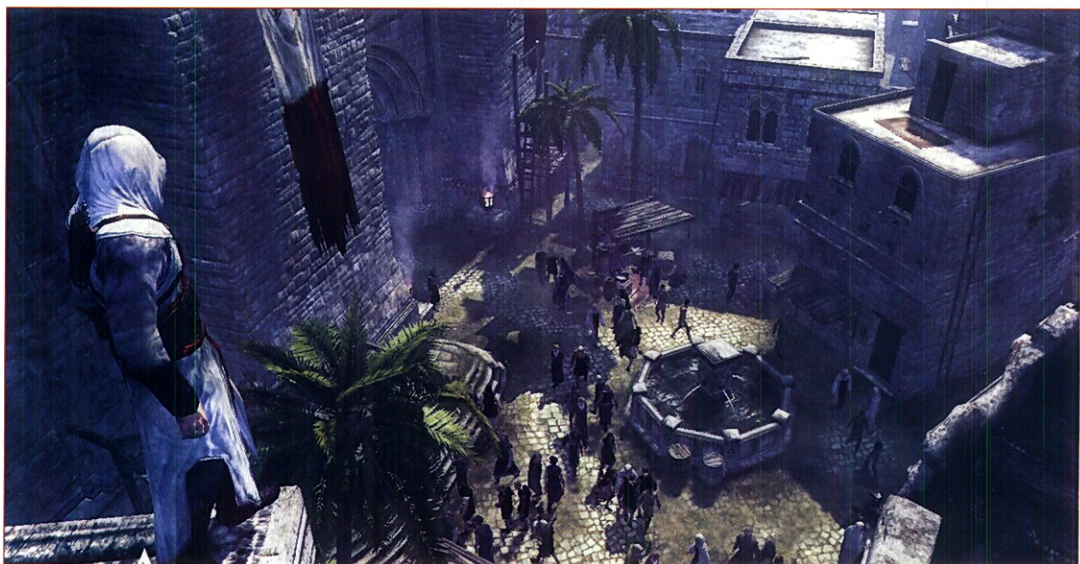
nu va fi vorba despre deplasări în stilul lui **Shadow of the Colossus**, ci că ariile intermediare vor fi populate cu trupele cruciate și musulmane aflate în luptă; de asemenea, vor apărea grupuri de NPC-uri care îți vor cere ajutorul și care vor îți vor da acces la diferite quest-uri și sub-quest-uri pe care le vei putea termina sau nu, în funcție de tipul de joc pe care vrei să-l favorizezi.

Quest-ul principal ar trebui să dureze 15-20 ore, dar totul va depinde de timpul pe care veți dori să-l dedicați rezolvării dife-

ritelor misiuni ale jocului. Primul capitol (căci Ubisoft și-a anunțat intențiile să dezvolte serii de câte trei ani) nu va avea mod multiplayer și versiunile PS3, Xbox 360 și PC vor fi identice, în afară de obiectivele adaptate pentru Xbox Live.

Văzând engine-ul jocului și posibilitățile de gameplay, avem toate motivele să credem că noul titlu Ubisoft va marca puternic anul 2007.

STRĂINUL



Producător: Capcom Ofertant: Capcom Termen: TBA



Devil May Cry 4

Stim de ceva vreme că legendarul Dante nu va mai fi personajul principal al jocului - cel puțin așa ne lasă să credem datele oficiale publicate până acum. Pentru moment, întreaga atenție a producătorilor este focalizată asupra personajului Nero, geamă-nul lui Dante, despre care nici până azi Capcom nu vrea să ne dezvăluie prea multe. Oricum, din cât am văzut, Nero nu are chiar nimic de invidiat la eroul primelor DMC-uri.

Noutatea cu care intră în scenă se numește Devil Bringer, și constă într-un gadget pe care Nero îl poartă la mână sa dreaptă. Cu ce se mănâncă asta? Nero al nostru poate lansa o mână astrală cu care apucă un adversar, ca să îl aducă mai aproape de el. În momentul în care nefe-

ricitul se află la distanța optimă, într-o levitație de tip "poștaș nepalez de Valentine's Day", începi să apeși că handicapații pe tasta Cerc ca să efectuezi o lovitură puternică ce-i va provoca un damage ireversibil adversarului și tovarășilor săi care colcăie prin zona calamitată. Dacă încă nu au fost precizate detalii despre sistemul de combat, putem cel puțin afirma că această noutate va modifica serios combourile deja foarte bine implementate în **Devil May Cry 3**.

Dar **Devil May Cry 4** are toate șansele să îl impresioneze până și pe diavol cu realizarea sa tehnică. Între titlurile PS3, rare sunt cele care afișează o redare HD menționând și un frame rate ridicat și constant în environment-uri de o bogăție

incredibilă. De exemplu, sosirea lui Nero în port ne oferă o mulțime de detalii ale clădirilor și un doc ce pare desprins din realitate. Tema barocă atât de dragă seriei este, desigur, respectată și în **DMC 4**, dar acest fapt nu ne va împiedica să pătrundem și în zone mai sumbre, de tip industrial. E adevărat că nu sunt genul de locații care să te impresioneze vizual, dar cu efectele grafice care însoțesc fiecare atac, ele se transformă într-o orgie care îți îmbată retina. Brațul drept al lui Nero creează o adevărată explozie pe ecran, iar sângele (verde) al creaturilor curge valuri, valuri. Din păcate, lui nea Nero îi cam lipesc pentru moment detaliile și, chiar dacă este perfect animat, ai uneori senzația că îl vezi tot pe vechiul Dante, îmbrăcat în

mantă nouă. Aceleași rulări, același mod de a mânui spada, aceeași eleganță în cărarea pustii... dacă nu ar avea brațul ăla diabolic și mantaua cea nouă, ai jura că-i good old bloody Dante! De altfel, asta este problema esențială a lui **Devil May Cry 4**, care este obligat să ofere altceva decât un deja vu, dacă vrea să-i convingă pe jucătorii noi să se transforme în adoratori necondiționați.

După cum îi cunoaștem pe cei de la Capcom, avem încredere că își vor ține promisiunea, cu atât mai mult cu cât seria va trece frontierele jocului video intrând pe terenul animației, un film urmând să fie produs de studioul Mad House chiar în acest an.

STRĂINUL



Daxter

Bănuiesc că pentru mulți dintre voi, titlul Jack and Daxter este la fel de obscur precum ideea de a cumpăra Windows cu licență. **Am apreciat foarte mult această serie, mai ales datorită faptului că are o doză plăcută de FUN,** lucru prea rar întâlnit la jocurile de generație nouă, dozate cu "n" pixeli și multă violență gratuită.

Una peste alta, joculețul vine să ne explice ce s-a întâmplat cu guralivul Daxter (un fel de vulpe...what-ever) în acest interval de timp și, dacă se poate, să mai aducă ceva verzișori în contul producătorilor. Din păcate, din start vă pot spune că povestea jocului este idioată, un element nevăzut din spatele scenei, irelevant pentru toți cei care vor încerca acest titlu. Jack este capturat în intro, Daxter o rupe la sănătoasa, atât cât îl țin picioarele, după care... liniște. Acest eveniment este

cenzurat aproximativ 50% din durata jocului, pentru că mai târziu să primești o cinematică vagă și scurtă, după terminarea căreia te trezești în postura de a-l urmări pe Jack prin tot orașul. Practic, toată această poveste chinezească este introdusă numai pentru a-l plasa pe Daxter în postura de bug exterminator, în slujba unui moșulică simpatic, pe nume Osmo. Nu mai cred că e necesar să amintesc metodele clasice de eliminare a insectelor. Imaginează-ți că ai pornit o cruciadă nebună



impotriva gândacilor de bucătărie, și obții panorama perfectă. Tot ceea ce este necesar să reții din acest intro este că în jocul de față trebuie să controlezi un vulpoi cu ochelari de aviator, plin de glume stupide, și să omori tot felul de gândaci, care de care mai ciudați și mai mari. Ce înseamnă asta? Topăi, plesnești niște gândaci, aduni bonusuri, topăi nițel mai mult, cu ajutorul unui jetpack, mai plesnești niște gândaci și, surpriză mare, mai topăi nițel... Deci, voi ce spuneți, sună a fun!? No way!!! Dar, total contrar celor menționate în rândurile de mai sus, jocul se dovedește unul extrem de fun, făcând cinste acestei platforme portabile.

Ză gheim

Daxter este un joc 3D, cu un nivel vizual de învidiat și un level design aproape genial. Modul în care cei de la Ready at

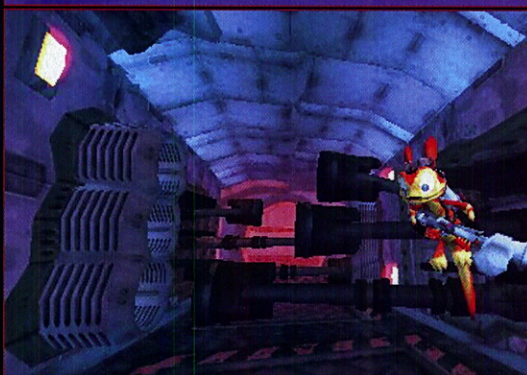
Dawn au reușit să redea lumea jocului, inclusiv nivelurile și puzzle-urile, merită tot respectul din lume. În Daxter, un puzzle nu te va forța să abuzezi de cheat-uri, nu-ți va diviza cereboul în șapte părți inegale și nu va deveni repetitiv. Varietatea puzzle-urilor și numărul de șmecherii prin care se pot rezolva acestea, lipite la o schemă de control extrem de simplă, ar trebui să fie manualul oricărui designer cu pretenții în acest domeniu.

Nivelurile sunt gândite într-un asemenea mod, încât partea legată de topăit, pocnit gândaci și iar topăit (de această dată cu ceva mai mult cap, deoarece jetpack-ul nu ține la nesfârșit), oferă jucătorului o experiență extraordinară. Nu de puține ori te vei întreba de unde tot ies nivelurile astea atât de lungi și unde mama naibii sunt ascunși timpii de încărcare.

Programatorii au făcut o trea-

bă fenomenală. Tot ceea ce în alte jocuri este reprezentat de o imagine și un text, eventual și o linie de măsurare, aici este redat prin deschiderea unei uși sau o plimbărică cu liftul. Genial, nu? Nici nu termini bine nivelul și abia aștepti să-l începi pe următorul, care, spre surprinderea ta, o să fie unul complet nou, complet diferit față de precedentul. Vei fi aruncat într-un oarecare hovecraft și într-un decor demn de Câmpiile Elizee, cu sarcina să gazezi anumite plante sau gândaci infectați. Apoi, dacă reușești să duci la final această dificilă sarcină, vei fi aruncat într-o cursă nebună, pe viață și pe moarte, în care trebuie să lovești cu hovecraft-ul niște viespi/libelule gigantice, pentru ca, la final, să fie nevoie să le și gazezi. Lucru deloc ușor dacă ții cont de faptul că doar în momentul în care vei reuși să le tai fața





merge să aplici doza necesară de insecticid.

Next: bonusurile

Chiar dacă, în calitate de utilizator PC nu ești familiarizat cu acest termen, este bine să ai în vedere și acest aspect al jocului. În timp ce hoinărești prin nivel, vei avea ocazia să vezi că developerii s-au gândit să plaseze, strategic, ouă. Da, ouă (nu ale lui Năstase)! Prin intermediul acestora, sistemul de joc va debloca câteva mini-jocuri foarte reușite.

De exemplu, scena din Matrix Reloaded, în care Neo se caftește sănătos cu un număr prea mare de agenți Smith, este redată într-o parodie cu o vulpe îmbrăcată asemănător (palton lung și ochelarii deja deveniți trademark), ce este atacată de adversarii. În teorie, cam acesta este joculețul. În practică, vulpea nu se poate mișca în nicio direcție, dar, în timp ce adversarii apar în raza vizuală, corespunzător poziției lor, pe ecran își va face apariția un simbol care corespunde, de altfel, celor patru butoane: X, cerc, pătrat și triunghi. Deci, dacă îți apare simbolul triunghi, atunci trebuie să apeși butonul triunghi... Treaba aceasta trebuie realizată la secundă, și cu o precizie de ceas elvețian, deoarece numărul atacatorilor crește foarte rapid, iar apariția acestora se face aproape simultan. Rezultatul este unul năucitor de amuzant. Nu contează dacă te afli în autobuz, avion sau metrou. Dacă te-a prins necuratu' cu

PSP-ul în mână, atunci fii sigur că nu te va mai deranja nici cerșetorul care repetă insistent "Mamelor din lumea-ntreagă..."

Revenind la jocul propriu zis, Dexter este un joc lung, foarte lung. Durata acestuia ajunge ușor la cincisprezece ore, și, cu riscul de a mă repeta, amintesc că acesta nu devine deloc plictisitor sau repetitiv, și nu te va face nicio clipă să te gândești "hai că mai joc un pic ceva mai târziu". Mereu există elemente noi care să te facă să vrei mai mult. Mereu există un nivel atât de beton, încât să te trezești cu zâmbetul pe buze în timp ce butonezi de zor la vulpoiul guraliv. Oameni buni, lucrul ăsta este prea rar întâlnit în timpurile noastre încât să nu îl diferențiez pe Dexter de restul. Este foarte adevărat, din punct de vedere al povestirii, al personajelor, dialogurilor sau chiar al normelor legale de gândire, Dexter nu este altceva decât un joc pentru copilași. Însă, gameplay-ul și acel factor generator de fun, despre care vorbeam mai sus, fac din Dexter un joc deschis pentru toate vârstele. Un nivel în care trebuie să dezamorsezi... ceva, prin intermediul unui mini-joc genial, care va abuza de toate butoanele consolei și îți va provoca multe noduri la degete, sau unul în care trebuie să sari de pe acoperișul unui metrou în mișcare pe acoperișul altui metrou în mișcare, toate acestea sunt o adevărată infuzie de... super miez, frate!

Până și mărunțișurile din joc





sparg tiparele titlurilor generate pe bandă rulantă de marii publishers. Modul în care Dexter se apucă de coadă sau topăie într-o mână când nu atingi vreun buton pentru o perioadă mai lungă de timp, sau modul în care pur și simplu stă atârnat de o conductă și pică în viteză sau se răsucesce pe aceasta, sunt momente de popcorn. Eu unul m-am prăpădit de râs din cauza felului în care Dexter intră în modul stealth. La fel cum acesta stă cu poponețul pe scuter sau cu labele pe jetpack... șamd.

Despre partea vizuală, ce să spun, Dexter este jocul cu cea mai bună grafică și cel mai bun level design apărute până în acest moment pe Play Station Portable. Jocul este animat beton, puternic colorat și simplu texturat și, mai ales, optimizat ca la carte, fără să ucidă framer-ul.

Probabil o să ai impresia că anumite niveluri arată mai slab decât altele; până la urmă, este inevitabil să nu ai preferințe în materie dar, per total, grafica își

face job-ul cu brio. Dexter este și el modelat super drăguț, cu un număr generos de poligoane și animații, iar blana lui este foarte frumos redată. Inamicii arată bine, sunt credibili și oferă acea senzație de "băieți răi".

Sunetul contribuie suficient la atmosferă, se face simțit atunci când este nevoie, voice acting-ul este kiddie, nu impresionează prin nimic anume, dar nici nu te calcă pe timpane. Muzica este destul de repetitivă, iar schema de control, în frunte cu camera perfectă, nu oferă niciun motiv pentru blesteme.

Acum, pauză publicitară...

În următoarele câteva rânduri voi avea plăcerea să vă prezint modul Bug Fight! Nu, nu este un produs nou, este doar modul multiplayer care însoțește jocul.

În principiu este vorba despre un sistem care se bazează pe celebrul joc, rock /paper/scissors. Ai doi gândaci care se pot echipa cu tot felul de gadgeturi, multe deblocabile în

campanie, ce se caftesc cu atacuri ce pot fi parate folosind contraatacuri corespunzătoare atacurilor făcute de inamic. Plictisitor, știu!

Pe finis

La final, îmi pot permite să spun că Dexter face parte din acea categorie de jocuri selecte. Super distractive, ce nu enervează prin absolut nimic, nu te blochează cu nu mai știu ce puzzle, nu este dificil și nu are o schemă de control cretină. Este exact așa cum trebuie să fie un joc foarte bun!

O aventură foarte plăcută într-un univers animat, care oferă jucătorului un gameplay variat și captivant. Fraților, dacă există vreun motiv pentru care să cumpărați unealta diavolului (PSP), atunci Dexter este cu siguranță acela.



Punctaj DAXTER

PRODUCĂTOR Ready at Dawn
PUBLISHER Sony Online Entertainment
OFERTANT Best Distribution
PREȚ coș. 50 euro
VÂRSTĂ de la 3 ani



PRO & CONTRA

- Super fun
- Grafica este o adevărată demonstrație de tehnici
- Provocă dependență
- Multiplayer
- Muzică repetitivă
- Poveste nedezvoltată

ZULU



World Tour Soccer 2



Al doilea joc de fotbal, ce poartă semnătura studiului Sony London, și-a făcut, într-un final, intrarea și pe PSP-ul nostru. Lansat la aproximativ un an și jumătate după **World Tour Soccer**, **World Tour Soccer 2** promite să îmbunătățească rețeta jocului original și să ne facă să trăim atmosfera unui meci de fotbal, indiferent

de oră sau locație. Fără să o mai lungim, se știe foarte bine că Electronic Arts a lansat deja o versiune modificată a jocului **FIFA Soccer** destinată acestei platforme, și cu siguranță a luat în calcul, pentru viitorul apropiat, lansarea unui sequel. Deci, treaba cu simulatorul celor de la Sony London nu stă chiar pe roze. WTS are un concurent

foarte serios și bine pregătit.

O pasă proastă?

Într-un fel, aș putea chiar spune că WTS se încadrează mai mult în categoria jocurilor arcade, decât în cea a simulatorilor adevărați de fotbal. Acesta nu concurează direct cu sus precizatul titlu și, cu siguranță, nu oferă aceeași senzație de joc.

În primul rând, deoarece avem un sistem de specificații gândit foarte diferit față de ceea ce cunoaștem noi în jocurile de fotbal. Shot clock, the zone, totally outnumbered, time attack, challenge plus, pass clock, checkpoint sau player tag sunt o sumedenie de moduri care la prima vedere te fac să te întrebi dacă se mai practică și sportul

propriu zis în acest joc. Nu mică mi-a fost mirarea atunci când modul de joc îmi impunea să pasez balonul tuturor celor 11 jucători aflați pe teren, pentru ca abia apoi să am permisiunea să trag la poarta adversă. De altfel, **World Tour Soccer 2** se putea numi foarte bine și **World Tour Basketball**, deoarece, numai la baschet am observat că se oferă 15 secunde unei echipei pentru a puncta, iar în caz contrar se oferă lovitură de penalizare pentru echipa adversă.

Indiferent dacă veți opta pentru *Medal mode*, **World Tour** sau cele două moduri de quick play, jocul celor de la Sony nu te va face să spui că dorești mai mult. Este adevărat, gameplay-ul este unul teribil de ușor, schema de control este foarte bine pusă la punct și intuitivă, iar nivelul de greutate, oricum vei juca, este unul kiddy. Dar, indiferent de acestea, alegerea producătorului de a oferi numai reprezentative naționale, și subliniez acest lucru, face ca WTS să dea cu bățul în baltă fără drept de apel. De altfel, A.I.-ul jocului este unul execrabil! Poți pleca oricând cu portarul din poartă, poți chiar să pierzi balonul, căci adversarul preferă să paseze în continuare decât să trimită mingea direct spre poarta goală! Cine știe, probabil din această cauză au fost incluse și atâtea restricții gameplay-ului.

Altă bubă a jocului este felul în care se prezintă. Grafic vorbind, în comparație cu ceea ce se află în momentul de față pe piață, **World Tour Soccer 2** arată

urât. Poligoane în număr redus, jucători realizați mai slab decât în *Fifa 99*, cutscenes prost realizate și animații dintr-o bucată, toate aceste lucruri fac din acest titlu un "CAH" în toată puterea cuvântului. Nu am avut plăcerea să joc **World Tour Soccer** dar, indiferent de calitatea lui, la vremea respectivă, avea foarte multe scuze plauzibile, pe care, din păcate, sequel-ul nu și le mai poate permite. Este foarte neplăcut să vezi pe ecran un punctaj pentru fiecare pasă dată greșit, pentru fiecare gol primit sau pentru fiecare alune-care întârziată. Eu unul nu vreau să accept așa ceva din partea unui joc care se dorește (în visele cele mai ude ale producătorilor) un simulator de fotbal. Nu domnule!

Singura parte cu adevărat normală din acest titlu este cea auditivă. Muzica este suficient de decentă și nu te lovește în urechi, iar prezența unui comentator, foarte limitat în poziții, ce-i drept, face ca experiența de joc să nu fie una foarte monotona.

La final, mă pot gândi doar la un singur lucru. Probabil, și doar probabil, jocul este dedicat exclusiv niponilor. Este fun dacă nu-l vezi ca pe un simulator de fotbal și-l iei ca atare, dar eu, ca cetățean european ce sunt, aștept cu nerăbdare **Pro Evolution Soccer** pentru PSP. Am zis!

ZULU



Punctaj WORLD TOUR...

PRODUCĂTOR SCEE London Studio
PUBLISHER SCEE
OFERTANT Best Distribution
PREȚ cca. 180 lei
VÂRSTĂ de la 6 ani

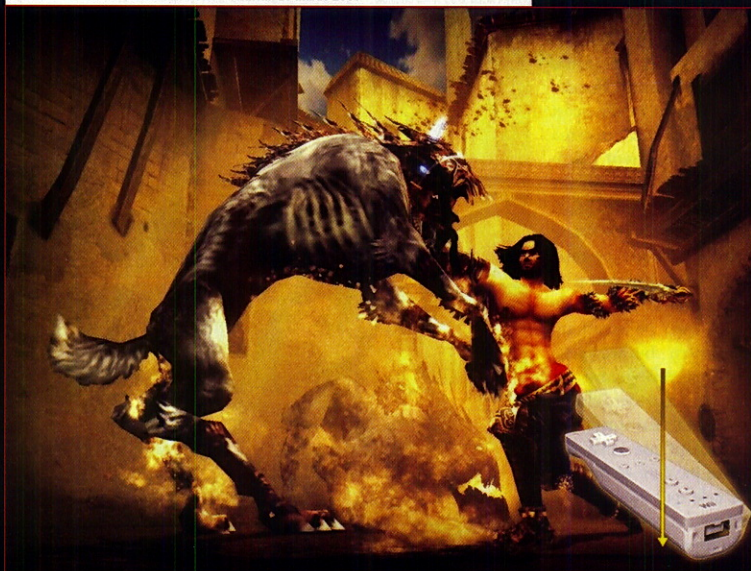


PRO & CONTRA

- foarte ușor
- online multiplayer
- grafică foarte slabă
- prea arcade



Producător: Ubisoft Ofertant: Ubisoft Termen: 13 martie 2007



Prince of Persia:

Încă de la apariția lui Wii pe piață, fanii de pretutindeni așteaptă cu înfrigurare un joc în care magicul control să se muleze mai ceva ca o mânășă pe un joc action. **Red Steel a fost dezamăgirea numărul unu, Twilight Princess a pus prea puțin accentul pe sword fighting, în favoarea elementelor RP și de adventure,** iar acum, Rival Swords ne promite marea cu sarea.

Un prinț plictisit

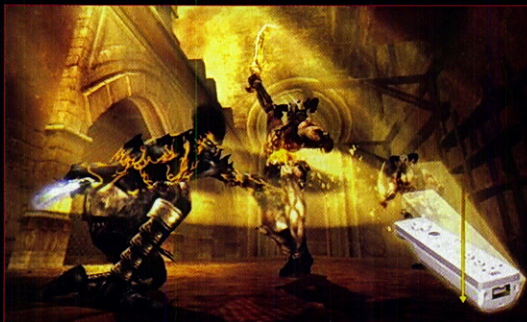
Conform spuselor lui Ben Mattes, producătorul jocului de față, după ce a jucat cu patos toate titlurile Ubisoft din franciză care au apărut până acum, **Prince of Persia: Rival Swords**

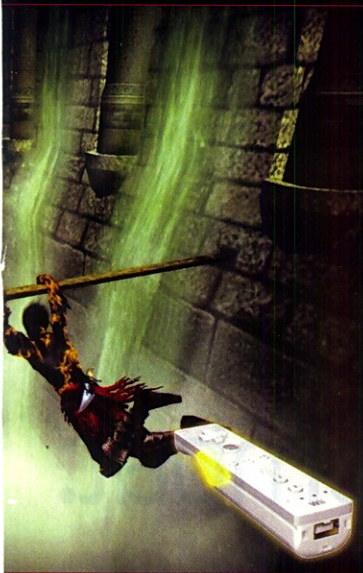
(care se vrea, mai exact, a fi o portare a lui **The Two Thrones** pentru consola Nintendo), este favoritul său. Fie sunt doar cuvinte de laudă spuse pentru a lubrifia puțin fenomenul de marketing, fie vom avea de a

face, în sfârșit, cu un titlu Wii care să profite din plin la toate capitolele de cele două controlere originale, cert este că Ubisoft își pune mari speranțe în acest joculeț, care urmează să apară pentru Wii și PSP în martie.

Același Ben Mattes ne detaliază ceva mai pe larg cum stă treaba cu controlul. În timp ce unele dintre acțiunile prințului sunt strict legate de butoanele prezente pe Wiimote/Nunchuk, majoritatea mecanicilor de bază a jocului sunt controlate prin intermediul funcțiilor de motion. Speed Kill-urile, de exemplu, folosesc Nunchuk-ul pentru a iniția atacurile, după care lovirile repetate, necesă-

re completării acestui combo multi-hit, vor fi executate cu ajutorul swing-urilor de Wiimote. Una dintre cele mai interesante implementări ale controlului va putea fi văzută în mișcările de platformă - astfel, mișcarea "Dagger Plant" va necesita o lovitură de Wiimote asemenea unei înjunghieri, pentru a "planta" pumnul în perete, în timp ce abilitatea Dark Prince-ului, "Chain Swing", implică swing-uri repetate ale Nunchuk-ului. Cu siguranță, va trebui să le încercăm, pe toate, pe pielea noastră, pentru a înțelege cu adevărat intuitivitatea controlului din **Rival Swords**. În ceea ce privește mișcările camerei (și evident,





Rival Swords

controlul acesteia), Ubisoft a declarat că cel mai important este ca jucătorul să poată menține un ritm alert în timpul platforming-ului - după cum știm din alte titluri de gen, pe varii suporturi, avem o senzație extraordinară atunci când reușim să facem o serie lungă de mișcări acrobatiche fără pauză și fără a fi nevoiți să ne oprim și să ajustăm camera. După investigații serioase în domeniu și după tot soiul de încercări și experimente, producătorii s-au oprit asupra unui sistem default al camerei ce pare, cel puțin la o primă impresie, cum nu se poate mai optim. Astfel, Remote-ul va fi folosit pentru manevrarea acesteia în stânga și în dreapta, în timp ce axa verticală a D-pad-ului urmează a se ocupa de mișcarea camerei în sus și în jos. Toate acestea, completate cu un sistem de mișcări facil, conform căruia prințisorul este manevrat prin intermediul stick-ului analog al Nunchuk-ului. Și, deoarece există jucători

care preferă să controleze cele două axe ale camerei (verticală și orizontală) în aceeași manieră, Ubisoft a implementat și o opțiune personalizabilă, prin intermediul căreia vom putea folosi întreg D-pad-ul pentru aceste funcții.

Așteptări pantagruelice

Marea întrebare care stătea pe buzele tuturor era către ce categorie de jucători va fi orientat Rival Swords. Mattes ne asigură că încearcă să atragă atât fanii care au jucat, inițial, **The Two Thrones**, în special datorită controlului inovator, fluidității gameplay-ului și al mișcărilor - toate acestea oferite de facilitățile consolei, cât și pe cei mai noi dintre jucători, cei care pun pentru prima dată piciorul în universul jocurilor Action-Adventure. În ceea ce privește conținutul jocului, chiar dacă acesta apare simultan pentru Wii și PSP, cele două versiuni vor fi notabil diferite. Posesorii de PSP se vor bucura, se pare,

de câteva niveluri în plus, precum și de tot soiul de features care vor fi voi omise în versiunea Wii (cum ar fi un mod multiplayer, intitulat "race"), în timp ce deținătorii Wii vor trebui să se mulțumească doar cu un content basic, fără multiplayer și fără elemente auxiliare. Dificultatea jocului a fost adaptată după o sumedenie de teste, ce au implicat diverse grupuri de jucători, familiari sau nu cu franciza, familiari sau nu cu consola celor de la Nintendo. Rezultatul pare a fi unul satisfă-

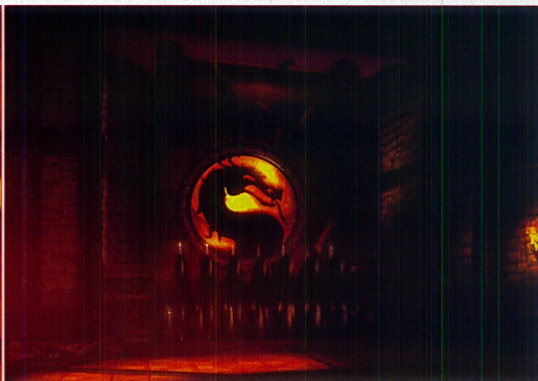
cător, după spusele producătorilor, astfel încât nivelele reduse de dificultate le vor oferi novicilor în ale jocurilor posibilitatea de a se adapta rapid la universul din Pol; în timp ce dificultățile ridicate vor fi adevărate provocări chiar și pentru veteranii **The Two Thrones**.

Așadar, luna martie se apropie cu repeziciune, iar prințul - odată cu ea. Vom vedea în curând dacă Ubisoft se ține de promisiune, sau dacă aruncă doar cu vorbe în vânt.

CIUMA



Producător: JGI Ofertant: Midway Temen: aprilie 2007



Mortal Kombat: Armageddon

Cei de la Midway se află în posesia acestei francize de mai bine de zece ani, în tot acest timp oferind publicului larg o sumedenie de titluri, jonglând cu conceptele de bază și, bineînțeles, făcând bani cu nemilulita. **După ce seria s-a bucurat de un succes enorm pe diversele platforme pe care le-a invadat, iată că a venit timpul Wii-ului să-și arate măiestria.**

Sub Zero, Peste Zero și Egal cu Zero

Nu avem prea multe fighting game-uri care să se fi înrădăcinat prea adânc în mințile consumatorilor. La o răsfoire sumară a manualului de istorie, doar francize precum Tekken sau Vir-

tua Fighter au reușit să-și încordeze mușchii de-a lungul anilor, însă **Mortal Kombat** a fost, poate, cea mai prolifică dintre ele. Și cum anul trecut, Xbox și PS2 s-au bucurat (într-o mai mică sau mai mare măsură) de apariția lui **Mortal Kombat: Armageddon**, producătorii au

decis să îmbunătățească acest titlu, să îi adauge o schemă de gesture-system control, un mod de joc complet nou și să îl cizeleze nișel, pentru a face o casă cât mai bună cu consola de la Nintendo. Nu de alta, dar un fighting game bine pus la punct pe Wii este, probabil, ceea ce a





așteptat toată lumea. Secretosi, nevoie mare, Midway s-au lăsat cu greu convinși a da publicității detalii legate despre acest titlu, însă, până la urmă, producătorul executiv Ed Boon a decis să facă un pas în față și să ne împărtășească câte ceva din vastele sale cunoștințe în domeniu.

În primul rând, chestiile de marketing. Jocul a intrat în procesul de producție imediat după ce Midway a terminat munca asiduă la versiunea pentru PS2 și Xbox. Întrebați de ce se mulțumesc doar cu o simplă portare, când ar putea, la fel de bine, să demareze un nou proiect special pentru Wii, producătorii au zâmbit și ne-au dat poate unul dintre cele mai simple motive posibile. În primul rând, jocul de față a avut un adevărat succes în rândul fanilor; în al doilea rând, ce metodă mai bună puteau ei găsi pentru a sărbători apariția Wii-ului, decât un titlu în care apar absolut toate personajele din istoria francizei **Mortal Kombat**? Orice joc "nou", creat de la zero, impli-

că timp, teste în plus și, mai mult decât atât, mai puține personaje - fapt ce i-a convins pe Midway să recurgă la metoda îmbunătățirii și portării. Cu cât mai mult conținut, cu atât mai bine.

Pentru un pumn de Wiimote-uri

Odată cu apariția unei console noi, pentru fiecare producător de jocuri apar și o serie de provocări noi. În cazul de față, cea mai mare problemă pe care au întâmpinat-o cei de la Midway a fost, ați ghicit, ajustarea controlului și adaptarea acestuia la sistemul unic oferit de Wii. Probabil este ușor să crezi un joc arcade, ce se folosește de două axe direcționale, un buton de jump și unul de fire, însă fighting game-urile au avut, dintotdeauna, un control cum nu se poate mai complex, folosind taste cu nemiluita și oferind tot soiul de combo-uri sângeroase, fatalități impresionante sau mai știu eu ce alte ghidușii. Midway sunt conștienți de acest lucru și ne-au mărturisit că cea mai mare parte a

timpului au petrecut-o adaptând controlul pentru Wii, încercând să îl facă cât mai fidel, cât mai comod și cât mai familiar. Iată, probabil, un nou motiv pentru care e bine să apelezi la un titlu existent, în favoarea unui joc "from scratch". Din spusele lor, totul pare a se contura cum nu se poate mai bine, producătorii sunt mulțumiți de rezultatele obținute, iar noi așteptăm cu interes să spunem același lucru.

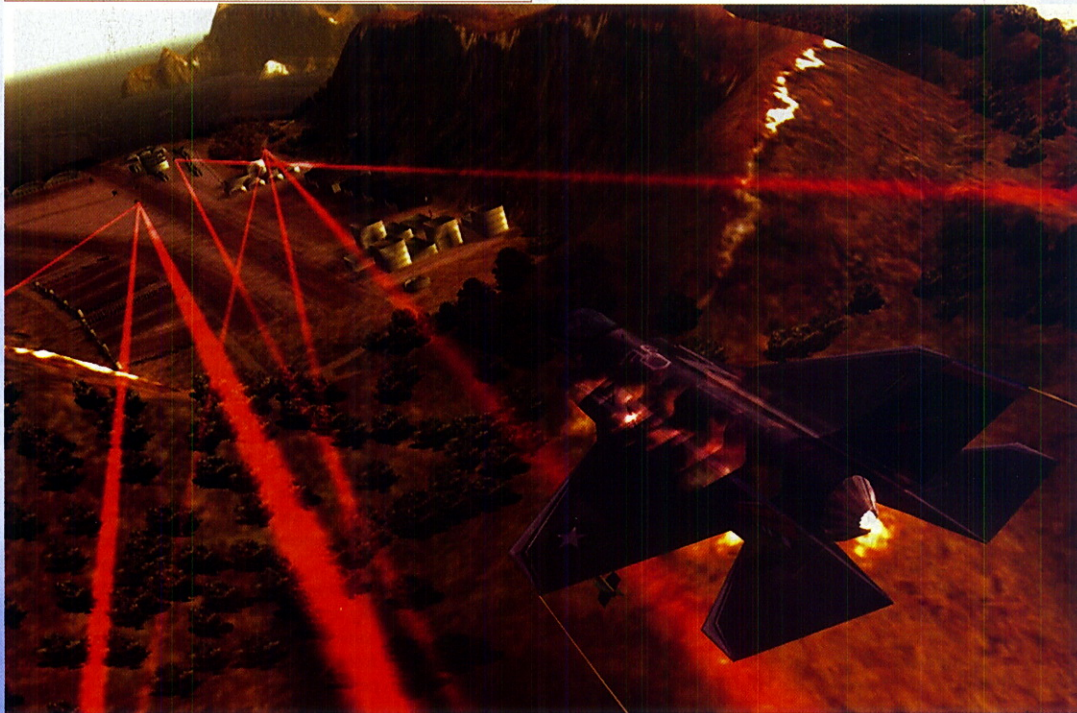
Chiar dacă **Armageddon** a fost un succes, la data apariției sale pe celelalte console, nu putem spune că a fost lipsit de probleme. Drept pentru care, comunitățile de fani s-au pus pe treabă și au început să bombardeze producătorii cu tot soiul de feed-back-uri, sugestii și alte idei constructive, idei de care, se pare, aceștia au ținut cont pentru versiunea Wii. Astfel, vom avea de-a face cu o serie de noi features, precum și vizibile tweak-uri în ceea ce privește combat-ul. La capitolul grafic, chiar dacă orice nouă consolă aduce cu sine

noi oportunități, jucătorii casual nu vor vedea aproape nicio diferență - accentul pus de Midway pe gameplay le-a ocupat aproape tot timpul. Cu toate acestea, nu ne putem plânge, **Armageddon** arată cum nu se poate mai bine, are o sumedenie de personaje care să ne țină lipiți de Wiimote zile bune în șir, iar promisiunile producătorilor, dacă sunt reale și au fost respectate, ne vor aduce un titlu cu multe de spus în domeniul jocurilor de luptă. Așteptăm, bineînțeles, și competitorii. Cu cât mai mulți, cu atât mai bine!

CIUMA



Producător: IR Gurus Ofertant: Codemasters Termen: martie 2007



Heatseeker

După cum se știe, consola celor de la Nintendo primește din ce în ce mai multă atenție din partea producătorilor. **Din diverse motive. Unul ar fi, bineînțeles, oferta originală în ceea ce privește elementele de control și gameplay** - elemente de care cei de la IR Gurus vor să profite din plin.

Avioane multiplatform

Undeva, pe la începutul lunii ianuarie, băieții veseli de la Codemasters au pus la dispoziția presei de specialitate un mic first-look pentru **Heatseeker** - versiunea pentru Wii. Jocul se află concomitent în producție pentru Playstation 2 și PSP, fiind definit, din spusele genitorilor lor, drept un action-oriented flight combat game.

Producătorii sunt aceiași responsabili pentru **Heroes of The Pacific**, titlu apărut în 2005. Versiunile de PS2 și Wii ale lui

Heatseeker vor fi, în mod intenționat, aproape identice (ceea ce nu poate fi cazul celei de PSP, din cauze evidente legate de hardware), cu mențiunea că portarea pe Wii se prezintă, încă de pe acum, mult mai interesantă, în special datorită suportului pentru Wiimote și pentru controllerul Nunchuk.

În timp ce **Heroes of the Pacific** se desfășura în perioada celui de-al Doilea Război Mondial, **Heatseeker** este plasat într-un univers recent, aruncându-ne la bordul aparatelor

de luptă pentru a opri tot soiul de operațiuni teroriste. Peste 20 de avioane diferite ne vor sta la dispoziție, printre care cele mai noi modele de fightere din cea de-a cincea generație.

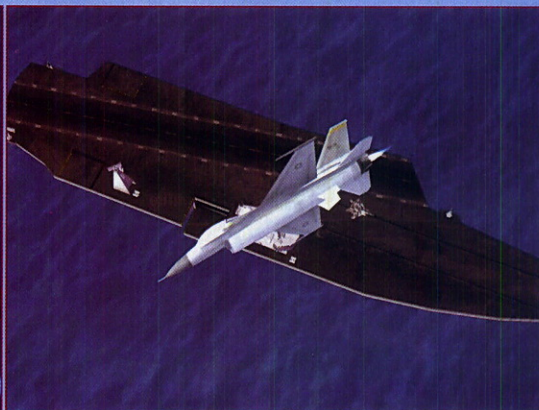
Demo-ul pus la dispoziție ne prezenta un F-22 Raptor și un F-35 Lightning II, avioane foarte bine detaliate, iar pentru a ține pasul cu oferta de gameplay arcade-style pe care **Heatseeker** o promovează, ambele sunt dotate cu o rezervă nelimitată de muniție.

Pe lângă un machine gun de

toată frumusețea, al cărui efect este cât se poate de devastator, arsenalul mai includea două tipuri diferite de rachete sau bombe, la începutul fiecărei misiuni având posibilitatea de a-ți alege un anumit tip de heavy weapon, care să fie în ton, bineînțeles, cu tipul misiunii.

Pilotăm cu Wii-ul

Chiar dacă elementul principal al jocului va fi lupta propriu-zisă, obiectivele acestor misiuni vor include tot soiul de



elemente variate, cu scop de condiment: escortarea unor nave aliate, protejarea diverselor structuri defensive și, cum era și de așteptat, distrugerea avioanelor inamice și a unor ținte strategice. Pentru a adăuga și mai multă varietate jocului, în anumite misiuni vom avea la dispoziție două personaje auxiliare, care preiau anumite funcții ale aparatului de zbor, sau va trebui să identificăm țintele înainte de a primi permisiunea de a le intercepta.

Foarte multe dintre misiunile jocului vor beneficia de obiective multiple, drept pentru care, după ce protejăm, să zicem, un avion aflat în derivă, va trebui să îl însoțim până la bază sau să îi curățăm drumul până la o anumită destinație.

Versiunea pentru Wii a lui *Heatseeker* va suporta același control convențional folosit de producători pentru PS2, însă este un joc care pare a se mula perfect pe sistemul exclusiv Wii de control motion sensitive. Vor exista două setup-uri aferente, fiecare dintre acestea lăsându-ne să alegem care dintre cele două controllere va fi folosit în pilotarea avionului.

Pe parcursul demo-ului, cel mai comod s-a dovedit a fi Nunchuk-ul (folosit pentru a-ți menține și direcția frumusețea de caroserie, în timp ce stick-ul analog măștereste de zor la throttle, roll și frâne).

În același timp, Wiimote-ul și al său pad direcțional a fost utilizat pentru schimbarea armelor, butonul A juca rolul de a

schimba centrarea între diverse ținte, iar butoanele trigger de pe Remote și Nunchuk au fost folosite pentru a trage rachetele și, respectiv, pentru a activa machine gun-ul. Cel de-al doilea mod de control funcționează oarecum similar, cu mențiunea că Wiimote-ul este folosit pentru a mișca un icon pe ecranul televizorului, icon spre care avionul tău se va îndrepta întotdeauna.

Chiar dacă ceea ce am văzut până acum din *Heatseeker* urlă din toate mădulele a stadiu incipient de dezvoltare, jocul arată și se prezintă destul de bine. Poate chiar impresionant, în anumite privințe.

La capitolul grafic, producătorii nu s-au lăsat păgubași, creând niște efecte de atmosfere

destul de interesante, norii, de exemplu, ce plutesc bezmetici prin mai toate environment-urile prezente în joc arată cum nu se poate mai convingător, iar exploziile aparatelor de zbor inamice, pe care le putem, de multe ori, savura din perspectiva unei "camere de impact" montată la bordul rachetelor, sunt spectaculoase.

Atât varianta PS2, cât și cea Wii, vor suporta doar solo play, însă cea PSP ne va oferi moduri competitive wireless pentru până la patru jucători simultan. Toate cele trei versiuni ar trebui să vadă fața tarabelor în martie, un termen de apariție, sperăm noi, respectat de producători. Nu de alta, dar jocul promite multe.

CIUMA





Producător: nFusion Interactive Ofertant: Midway Games Termen: trim. III 2007



Hour of Victory

După câteva zeci de FPS-uri WWII, mă întreb ce poate aduce nou acest **Hour of Victory**, într-un gen care începe să simtă patina timpului și lipsa de limfă proaspătă în vene. De data aceasta, jocul ne este prezentat drept

unul exclusiv pentru Xbox 360, în care poți face switch între cele trei personaje jucabile de câte ori ajungi la un checkpoint. Rămâne să vedem cât de mult ne va plăcea acest mod de joc, fiecare având gusturi diferite, nu-i așa?

Hour of Victory este dezvoltat de studioul nFusion, care a mai dezvoltat FPS-uri, cei drept mediocri, ca **Deadly Dozen** și **Elite Warriors: Vietnam**. Pentru noul joc, vor exploata însă puternicul Unreal 3 Engine, care permite un nivel

de detaliu al texturilor mai mare și un grad de interactivitate cu mediul înconjurător mai ridicat.

Obiectivele squad-ului

Urmărind firul lăsat de noua Ariadna a FPS-urilor WWII, **Call of Duty**, **Hour of Victory**



ne prezintă un sistem de joc în care vom avea pasaje continue între cele trei personaje (diferite). Să-i luăm în ordinea gradului.

Maiorul Ambrose Taggert, omul serviciilor secrete americane, își desfășoară munca în cel mai pur stil stealth, eliminându-și adversarii încă înainte ca aceștia să-i remarce prezența.

Locotenentul William Ross, comandant SAS, este specializat în acțiuni de asalt frontal și se bazează numai și numai pe puterea armelor sale de foc.

Sergentul Calvin Blackburn, ranger în US Army, este cel mai bine antrenat dintre cei trei la parcurgerea unor distanțe maratonice și evitarea obstacolo-

lelor pe care i le ridică terenul. Sniper abil, el poate elimina adversarii de la distanță cu o precizie uluitoare. Posibilitățile de switch între diferitele personaje reprezintă un element de interes, despre care sunt conștienți că ar fi mai apreciat dacă s-ar putea executa în orice moment al jocului (remember **Commandos: Strike Force**), nu doar la checkpoints.

Câtă originalitate!

Din păcate, din ce am văzut până acum din joc, nFusion pare să aibă cea mai bine alcoolizată idee a secolului: copierea integrală a lui **Call of Duty 2** și vânzarea acestuia sub tîltul de **Hour of Victory**! Pentru mo-

ment, munca depusă de ei este de-a dreptul impresionantă: nivelurile sunt identice, grafica este o idee mai bună, iar armele sunt aceleași.

La nivelul gameplay-ului stăm foarte prost: regăsim aceleași secvențe de railshooting și faza cu tancul! Apropo de acesta, mișcarea la bordul vehiculelor se anunță a fi opțională: se pare că nu vor exista situații ca în **Call of Duty**, în care conducerea vehiculelor să fie obligatorie. Vom avea de ales dintr-o paletă destul de largă, de la Kubelwagen la tancuri aliate sau adverse (ex. Sherman și Tiger).

Pentru moment, lista vehiculelor nu este completă și aștep-

tăm noutăți interesante de la Midway, împreună cu dezvelirea misterului așternut asupra jocului multiplayer online pe Xbox Live. Ne-a fost anunțată această opțiune, fără să ni se spună cum și cu ce se mănâncă. Lunile următoare așteptăm detalii despre modurile jocului și sistemul de achievement.

Cum **Hour of Victory** trebuie să apară în această vară, nu ne rămâne decât să sperăm că nFusion va reuși să reproducă în timp util măcar efectele de fum și exploziile din **Call of Duty 2**...

STRĂINUL



Producător: Reality Pump Ofertant: South Pick Interactive Termen: 9 mai 2007



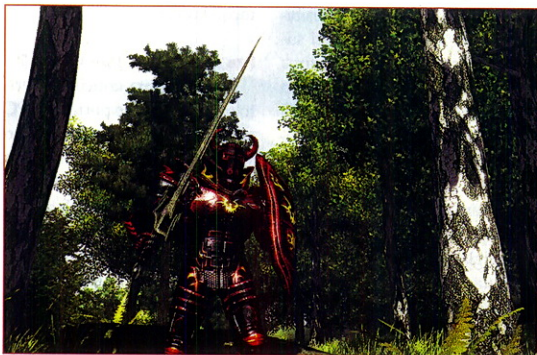
Two Worlds

Cu lumea sa de joc gigantică și cu engine-ul grafic ultimul răcnet, Two Worlds și-a câștigat deja un renume de Oblivion & Gothic 3 killer. Titlul dezvoltat de Reality Pump vrea să ne ofere și un multiplayer absent din concurenții săi mai sus menționați

Primul lucru pe care îl observi la vederea jocului, este asemănarea izbitoare cu **Gothic 3**: de la perspectiva third person, la stilul grafic ușo kitsch, ai impresia că te afli în starul GPG teuton. Dar diferențele față de acesta urmează să apară rapid. Crearea

personajului este mai complexă, chiar dacă aparent incompletă la început. Oricare ar fi alegerile pe care le faci la capitoul aspectului fizic al avatarului tău, acesta își începe aventura ca vânător de recompense, rămas orfan după atacul asupra satului său. O organizație mis-

terioasă te contactează și, în schimbul unor informații despre familia ta, te va obliga să descoperi cinci artefacte pierdute. Te trezești astfel în fața unui evantai de quest-uri secundare care însoțesc scenariul principal. Tot ce are legătură cu desfășurarea poveștii va fi



semănat în drumul tău, așa că nu poți rata elementele majore uitând de vizitarea unei peșteri aflată într-o pădure în care locuiește un eremit. Deseori se va întâmpla ca NPC-urile importante să vină la tine să-ți vorbească, fără să mai aștepte ca tu să le acorzi atenția cuvenită. Acest fapt îți oferă posibilitatea să ai o perspectivă mai clară asupra quest-ului principal, conferind o nuanță realistă ansamblului. Odată acceptată misiunea, jurnalul îți dă un rezumat al obiectivelor, poziția lor pe hartă și chiar un waypoint pe aceasta. Cum lumea lui **Two Worlds** este împărțită pe regiuni, care au fiecare climatul și designul propriu, aceste indicații îți prind bine în aventura pe care ai inițiat-o. Totate gusturile sunt servite în lumea lui **Two Worlds**: de la o arhitectură asiatică la o atmosferă de Ev Mediu, fiecare regiune sau oraș are look-ul său particular, dar și moravurile și memoria sa colec-

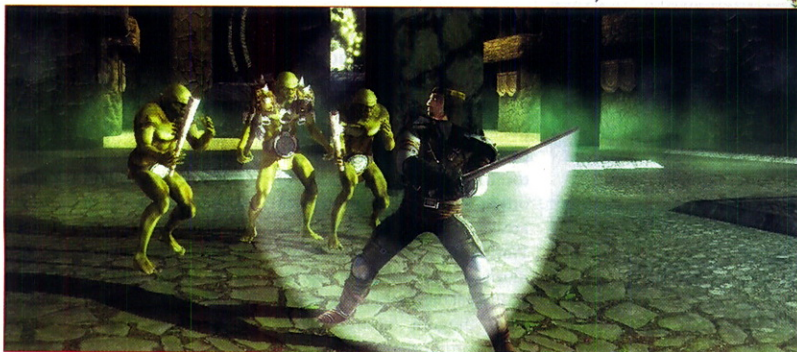
tivă. Poți evita martorii jenanți sau îi poți executa înainte să vorbească. La fel stau lucrurile și cu găinile: atât timp cât proprietarul nu știe, te poți servi boierește din cârnița lor fragedă. Ciclul zi/noapte și faptul că fiecare NPC are agenda lui pe care o urmează la sânge, adaugă o nuanță de credibilitate jocului, și cele mai urâte job-uri vor putea fi făcute numai după apusul soarelui. Lipsa de prudență sau excesele de cruzime îți vor ridica întregul oraș în cap și, dacă majoritatea civililor o vor lua la sănătoasa la vederea ta, gărzile nu vor ezita să te atace. Aceeași atitudine se poate observa la locuitorii în momentul în care monștrii pătrund într-un sat: tot timpul poți conta pe intervenția decisă a gărzilor. Sigur, posibilitatea de a deveni un criminal nu este nouă în RPG-uri, însă faptul de a fi vânat de autoritățile unui oraș nu înseamnă neapărat un quest imposibil, căci jocul va integra

un fel de "intrare secretă" în fiecare comunitate, ca să permită celor aflați în afara legii să realizeze câteva quest-uri, chiar dacă gărzile sunt pe urmele lor. Reality Pump au anunțat ca. 70 NPC-uri per așezare, așa că ar fi păcat să pierzi această lume vie din cauza unei crime regretabile.

Un caracter de caracter

Dacă spui RPG spui abilități, rare și unice items și alți termeni tehnici cu care jucătorii au fost ciocâniți în capete cu lovituri 2D10 + 3 de-a lungul anilor. **Two Worlds** utilizează un sistem original inspirat din unii clasici, oferindu-ți toată gestiunea de skill și alte statistici pe care le aștepti de la un RPG uns cu toate alifile. La fiecare level-up îți vei putea îmbunătăți aptitudinile c a

Strenght, Dexterity, etc. Vor urma magia, cu cele cinci școli ale sale (fire, water, air, earth, necromancer), greutatea pe care o poți transporta și echipamentul care îți este accesibil. Îți specializezi în mod liber avatărul într-un singur domeniu sau în mai multe, ca să echilibrezi situațiile. Te trezești în fața unei armate de abilități active și pasive dispersate prin diferitele școli, care nu așteaptă decât să le pășești pragul. Dacă, d e





☛ **AHA, CA ÎN KAGEMUSHAI** Voi sunteți ăia cu focu', da?



☛ **HAI DRAGĂ** Cenușăreaso odată că, uite, am mâncat și jar pentru tine! ☛



☛ **CREZI CĂ OFERTA** ălora e mai bună? Păi, eu am 500 minute în rețea...



☛ **FRUMOS APUS.** Oare o mai fi aglomerată plaja de la Costinești? ☛

exemplu, echipația este accesibilă tuturor în schimbul unei sume modice de bani, dobândirea altor skill-uri va necesita un level prea mare. Fiecare skill poate fi perfecționat, de exemplu, va trebui să fii la level 3 echipația ca să poți lupta călare.

Inventarul lui **Two Worlds** se anunță destul de clasic, cu câteva originalități, însă. Poți face o fuziune între două obiecte ca să creezi un item mai puternic, reducând cu această ocazie greutatea pe care fiecare aventurier o simte la capătul a câtorva ore de kilareală. Apoi, o marmită fierbinte care apare în interfață îți permite să testezi noi specialități culinare prin reunirea ingredientelor necesare după o rețetă pe care ai achiziționat-o în oraș. Cei mai îndrăzneți își vor putea crea propriul meniu: atenție însă la efectele mâncărilor...

Hit me, baby!

La capitolul combat, **Two Worlds** aduce mai mult a **Gothic 3** decât a **TES IV: Oblivion**. Îți rupi adversarii din perspectivă Third Person, prin apăsarea de-a dreptul parkinsoniană a butonului de attack, și prin lansarea de vrăji sau abilități speciale. Comparat de producători cu **Magic the Gathering**, sistemul de magie din **Two Worlds** îți dă posibilitatea să-ți personalizezi fiecare vrăjă prin adăugarea de la una la trei carduri care să-i influențeze caracteristicile. Deci, doi magi pot lansa același fireball, fără ca acesta să aibă exact același efect asupra monștrilor. Îți poți chiar edita deck-ul, ca să te adaptezi mai bine la anumite tipuri de adversari. Că tot veni vorba despre aceștia, trebuie spus că sunt pregătiți să-ți pună bete în roate tot timpul. Te flanchează, te orbesc cu nisip, își protejează arcașii: niciun monstru din **Two Worlds** nu e venit cu pluta pe răurile jocului! Bestiarul cuprinde clasicii orci, goblins, oameni-șerpi, dragoni, lizzards dar și alte creaturi originale ca tricera-

topșii bipezi.

Pro sau contra Two Worlds?

Deseori ținta criticilor referitoare la RPG-urile portate pe PC și console, ergonomia lui **Two Worlds** pare bine gândită. Din câte am văzut până acum, nu întâmpini mari probleme la navigarea între diferitele submeniuri nici cu mouse-ul nici cu pad-ul X360. La fel stă treaba cu selectarea quest-urilor sau activarea poțiunii cutare sau abilității cutărică. O altă idee excelentă destinată ușurării vieții jucătorului este apariția unui ochi deschis deasupra unui cadavru/cufăr: dacă te-ai servit deja cu obiectele de acolo, ochiul se închide pe jumătate, apoi complet, dacă nu mai este nimic de luat. E la fix, nu pierzi nicio secundă cu răscolitul butoaielor goale, cuferelelor sau cadavrelor în căutarea unor obiecte inexistente! Dacă mai adaugi la acestea un sistem de teleportare care amintește de Fable sau town portals din **Diablo**, dialoguri vorbite integral și animații realizate în motion capture, vei avea o idee despre conținutul lăzii de zestre a lui **Two Worlds**.

În multiplayer, jucătorii se vor putea înfrunța în dueliuri într-o arenă unde numai abilitățile lor vor conta, participanții beneficiind de același statut de bază. Modul cooperativ va găzdui până la 8 jucători într-un party care va porni în aventură fără limită de level. Într-un mod care amintește de MMORPG-uri, orașele vor servi de puncte de întâlnire pentru aventurieri, care vor putea să creeze chiar clanuri și să-și salveze caracterul pe server. În fine, vor apărea câteva probe mai degrabă anecdotice, între care cursele de cai.

Nu ne mai rămâne decât să așteptăm luna mai ca să vedem dacă impresia bună pe care ne-a lăsat-o **Two Worlds** se confirmă și dacă jocul este într-adevăr un **Oblivion/Gothic 3** killer.

STRĂINUL

TRANSILVANIA

**CELE MAI BUNE JOCUR
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR**

**Luni 17:00
Marți 11:30
Sâmbătă 14:00**

DUBLUCLICK

www.dubluclick.ro

gas@dubluclick.ro

PCGames
L4fun

best
distribution



World of Warcraft: The Burning Crusade

The Dark Portal, prin care au trecut odinioară hordurile de orci aducând cu ei moarte și distrugere pe țărmurile Azeroth-ului, s-a deschis din nou. Vesela și înflăcărată legiune a demonilor nu a renunțat la cruciada sa diabolică, și vrea în continuare să șteargă orice urmă de viață. **A venit momentul să continui lupta pe țărmul lor!**

Noile ținuturi pot să pară însă stranii și pentru aventurieri experimentați. Iată câteva informații care se te pot ajuta în barbara lume din Outlands.

Hellfire Peninsula

Acest ținut arid te întâmpină prima dată când pui piciorul în Outlands prin The Dark Portal. Aici merită să continui evoluția caracterului tău, oponentii fiind proiectați în mod special pentru jucătorii de nivel 60. Cei

dornici de PvP pot să participe la bătălia dusă pentru controlul turnurilor. Se recomandă îndeplinirea quest-urilor de aici pentru fondarea reputației cu noile facțiuni și pentru a ți se deschide calea spre noi misiuni.



Zangarmarsh

Această zonă este dominată de mlaștină și de pădurile de ciuperci uriașe. Cu echipament corespunzător te poți aventura prin această sălbăcie încă de la nivelul 60, și îți poți băga nasul și prin instanța Coilfang Reservoir. Având în vedere însă că oponentii sunt level 60-64 se

recomandă îndeplinirea quest-urilor de aici când ai atins măcar nivelul 62. Și aici găsim outdoor PvP: după ce reușești să ocupi cele două turnuri de pe hartă, poți să te întorci la NPC-ul facțiunii tale pentru a primi steagul ce trebuie înfipț în cimitirul de pe mijlocul hărții.

Terokkar Forest

În această regiune se găsește Shattrath City, "capitala" Outlands-ului. Tot în aceste păduri, pe lângă numeroase bestii, te așteaptă și o legiune întreagă de undeads, răsfirată în special în jurul Auchidoun-ului. Mesteșugarii vor putea aici să-și farneze Netherweb

Spider Silk, lăsat în urmă de arahnidele cu șase picioare. Outdoor PvP-ul se manifestă și aici prin cucerirea unor turnuri. Dacă facțiunea ta le controlează pe toate, ai posibilitatea să aduni spirit shards în Bone Wastes, pe care să le pre-schimbi pe diferite obiecte.





Nagrand

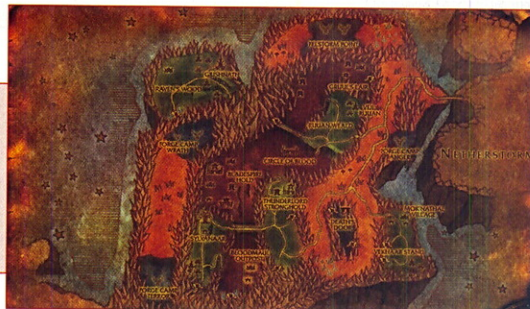
Unul dintre puținele spații verzi ale Outlands-ului. În afară de reședințele celor două facțiuni adverse, mai găsim aici și Halaa, care poate fi ocupată de orice jucător destul de agil ca să înfrângă gardienii (bombardament de pe wyvern) și

jucătorii adunați pentru a-l apăra. Nagrand este plină de orci care, după decesul lor subit, te cadoresc cu cantități impresionante de Netherweave Cloth.

Blade's Edge Mountains

În aceste ținuturi țepoase cea mai mare atracție rămân ținuturile experimentale ale Gronnþbor Shrine-ului. Această zonă nu are implementat nici un fel de outdoor PvP, dar pro-

ducătorii au amplasat aici bârlogul lui Gruul, o provocare care echivalează cu raidul de 25 de oameni a lui Onyxia.



Netherstorm

Aceste ținuturi găzduiesc, pe lângă un oraș al goblinilor, și o așezare a Consoțului. Întregul Netherstorm a fost construit pe baza rivalității dintre Aldor

(pentru care poți să îndeplinești questuri aici) și Scryers (pentru care poți să aduni marks). Tempest Keep-ul din zonă poate fi vizitat doar pe spatele unui mount zburător.



Shadowmoon Valley

Playfield-ul cel mai avansat din joc, care găzduiește, pe lângă un oraș al Alianței, și unul al Hoardei, și câte un oraș Scryers și Aldor. Shadowmoon

Valley este un loc ideal pentru a ferma obiectele necesare quest-urilor repetabile primite de la Aldor. Tot în această zonă se desfășoară și seria de quest-uri Gul'Dan.



Cheile instanțelor: Pentru a putea completa anumite instanțe în modul Heroic vei avea nevoie de chei speciale.



Auchenai Key

(Pentru a putea intra, fiecare membru al party-ului trebuie să aibă cheia.)

Condiția de obținere: Revered în Lower City

Instanțele: Auchidoun

Locul de cumpărare: Shattrath City, Lower City



Flemwrought Key

(Pentru a putea intra, fiecare membru al party-ului trebuie să aibă cheia.)

Condiția de obținere: Revered în Thrillmar sau Honor Hold

Instanțele: Hellfire Citadel

Locul de cumpărare: Hellfire Peninsula, Thrillmar (hoardă) sau Honor Hold (alianță)



Key of Time

(Pentru a putea intra, fiecare membru al party-ului trebuie să aibă cheia.)

Condiția de obținere: Revered cu Keepers of Time

Instanțele: Caverns of Time

Locul de cumpărare: Tanaris, Caverns of Time



Reservoir Key

(Pentru a putea intra, fiecare membru al party-ului trebuie să aibă cheia.)

Condiția de obținere: Revered cu Cenarian Expedition

Instanțele: Coilfang Reservoir

Locul de cumpărare: Zangarmarsh, Cenarian Refuge



Warpforged Key

(Pentru a putea intra, fiecare membru al party-ului trebuie să aibă cheia.)
Condiția de obținere: Revered cu The Sha'tar

Instanțele: Tempest Keep
Locul de cumpărare: Shattrath City, Terrace of Light



Shattered Halls Key

(Este de ajuns ca unul dintre membrii party-ului să aibă cheia.)

Elimină un orc blacksmith în zona din preajma lui Black Temple. După ce-ți însușești obiectul de quest, începe următoarea serie de misiuni:

- Entry into the Citadel
 - Grand Master Dumphry
 - Dumphry's Request (4 Fel Iron Bar, 2 Arcane Dust, 4 Mote of Fire)
 - Hotter than Hell! (trebuie să elimini un Fel Reaver în Hellfire Peninsula)
- Cheia o vei primi ca reward-ul al ultimului quest.



Shadow Labyrinth Key

(Este de ajuns ca unul dintre membrii party-ului să aibă cheia.)

Instanțele pe care le deschide: poarta de la Shadow Labyrinth

Locul de obținere: loot de la ultimul boss din Sethekk Halls



Key to the Arcatraz

(Este de ajuns ca unul dintre membrii party-ului să aibă cheia.)

Instanțele pe care le deschide: Arcatraz din Tempest Keep

Locul de pornire: Netherstorm, Stormspire

Lașul de misiuni ce trebuie îndeplinit:

- Triangulation Point One
- Triangulation Point Two
- Full Triangle (elite)
- Special Delivery to Shattrath City
- Breaking into Arcatraz (sfârșitul: The Botanica și The Mechanar)



The Master's Key

(Pentru a putea intra, fiecare membru al party-ului trebuie să aibă cheia.)

Instanțele pe care le deschide: Karazhan

Locul de pornire: din fața Karazhanului

Lașul de misiuni ce trebuie îndeplinit:

- Arcane Disturbances
- Contact from Dalaran
- Khadgar

- Entry into Karazhan (îndeplinirea:

Shadow Labyrinth)

- The Second and Third fragments (îndeplinirea: The Steamvault și Arcatraz)



Eye of the Storm Key

Locul de pornire: Shadowmoon Valley: Oronok Torn-heart.

Prima dată va trebui să îndeplinești misiuni mai mici pentru acest NPC, ca apoi să te trimiță în căutarea celor trei fii ai lui. După ce i-ai găsit și ai îndeplinit celelalte misiuni pe care ți le-a încredințat Oronok, va trebui să omori o creatură asemănătoare cu Golemag (party de cinci recomandat). Urmează o călătorie în Shattrath City unde poți să te înhami la unul dintre cele trei quest-uri cu următorul text:

"Four Trails you must pass before you are deemed worthy of the Tempest key"

"Trial of the Naaru: Mercy (Heroic)"

(îndeplinire: Shattered Halls, Heroic)

"Trial of the Naaru: Strength (Heroic)"

(îndeplinire: Steamvault și Shadow Labyrinth, Heroic)

"Trial of the Naaru: Tenacity (Heroic)"

(îndeplinire: Arcatraz, Heroic)

După ce ai îndeplinit toate probele, vei primi

Tempest Key.



Caverns of Time

Începe cu lașul de misiuni Mount Hyjal. Prima dată trebuie să-l salvezi pe Thrall în Durnholde Keep, apoi trebuie să călătorești în Black Morass. După ce ai terminat și această parte a instanței și ai omorât și ultimul boss, ți se deschide calea spre următorul quest:

"The Vials of Eternity (raid)" (în afara lui Black Morass)

Îndeplinire: Eye of The Storm (Tempest Keep) și Serpentshrine Cavern (Coilfang Reservoir)



Serpentshrine Cavern

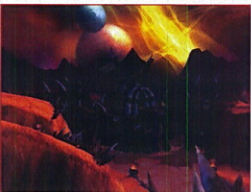
Locul de pornire: The Slave Pens Heroic (Coilfang Reservoir)

Numele quest-ului: The Cudgel of Kar'desh
În urma îndeplinirii quest-ului primești un blessing care-ți permite să intri în caverna lui Lady Vashj, The Serpentshrine Cavern. Pentru îndeplinirea quest-ului trebuie să ai în posesie Earthen Signet (obținut după eliminarea lui Gruul) și Blazing Signet (obținut de la Nighthane din Karazhan).

Instanțele Alături de noile zone, cei de la Blizzard au inclus și noi instanțe. O parte dintre acestea se pot parcurge și cu party-uri de câte cinci membri, altele necesită grupuri de raid de câte 25 de oameni. Iată lista donjoanelor care așteaptă să fie asaltate.

Hellfire Citadel

Prima instanță ce te așteaptă după ce ai ajuns în Outlands. Merită să începi explorarea acestei instanțe cu Hellfire Ramparts, unde va trebui să te confrunți nu doar cu niște orci deosebit de sălbatici, dar va tre-



bui să învingi și un călăreț de dragoni cu zmeu cu tot. După ce ai atins un nivel mai mare poți să te aventurezi în Blood Furnace, la finalul căruia poți pune mâna pe cheia care îți deschide calea spre ultima instanță de cinci persoane a acestui grupaj, Shattered Halls. Aici îți vei putea măsura puterile cu Kargath Bladefist, con-

ducătorul clanului Shattered Hand și șeful de trib al tuturor orcilor din Hellfire Peninsula. Pentru cei cărora trofeul acestui orc nu le-ar fi de ajuns, pot întreprinde o excursie în subsoalul din Hellfire Citadel unde îi așteaptă o bătălie epică care necesită 24 de persoane. Aici îl vei găsi pe Magtheridon, fostul stăpân al Outlands întemnițat de Illidan.

Coilfang Reservoir

Zangarmarsh este plin de naga ambițioși care ar vrea să-și pună solzii asupra întregului teritoriu. Astfel, nu e de mirare că pentru a-și duce la bun sfârșit planurile de cucerire,

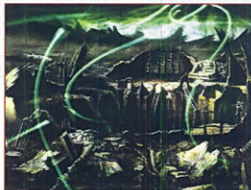


și-au construit un întreg imperiu subteran. Și Coilfang Reservoir este compus din patru instanțe, dintre care primele două pot fi parcurse lejer cu personaje de nivelul 61-63. După atingerea nivelului maxim merită să te întorci cu patru amici pentru a parcurge și Steamvault, sau cu 23 de tovarăși pentru raiduri în Serpentshrine Cavern. Ultima instanță este interesantă din cauza faptului că-ți oferă posibilitatea s-o termini pe Lady Vashj. Acest personaj poate fi cunoscut celor care au jucat **Warcraft III**: ea a fost eroina naga cu care trebuia să lupți de partea lui Illidan.

Auchindoun

Odinioară locul sacru al draenilor, Auchindoun a fost desacralizat de o mână de orci care au invocat un demon în interiorul acestei clădiri. Explozia magică a distrus aproape întreaga structură și o mare parte

a teritoriului din jur. De atunci ruinele sunt bătute de diverse creaturi stranie, fiecare încer-



când să-și asume supremația. Producătorii au împărțit și această instanță în patru bucăți. Mana Tombs este stăpânit de Nexus-Prince Shaffar împreună cu servitorii săi magici. În Auchenaï Crypts își țeș planurile de război și spiritele draenilor morți. În Sethekk Halls trăiesc oamenii-pasăre, pe al căror rege, Talon King Ikiss, dacă reușești să-l învingi, obții cheia pentru a patra parte a instanței. Shadow Labyrinths este recomandat doar celor experimentați, aici trăind stăpânul Murrmur. La statură seamă-

nă cu o miniatură a lui Ragnaros, dar l-ar mânca pe acesta la micul dejun fără probleme.

Karazhan

Nimeni nu știe de când tronează acest turn deasupra lui Deadwind Pass, și nimeni nu cunoaște de cine a fost ridicat. Imediat după ce s-a mutat și Medivh, și-a dat seama că ceva nu e în regulă și că trebuie să-și împartă căminul cu diferite umbre. Deși Medivh a părăsit de mult turnul, mulți aventurieri care au încercat să afle secretele ascunse de pereții de piatră ai Karazhanului nu s-au mai întors niciodată. Chiar dacă nu este împărțită în mai multe zone, această instanță este poate cea mai bine realizată dintre toate. Deși necesită un



grup de 10 oameni, nu este la fel de greu de terminat ca Naxxramas. Unul dintre punctele interesante ale acestui loc este opera unde, de fiecare dată, se va juca altă piesă. De exemplu, dacă nimerești la Oz îți vor apărea toate personajele deja cunoscute: Dorothy, Toto, Spierietorea de ciori, Leul și Omul de tinichea... Aceste reprezentări artistice vor respecta poveștile originale: de exemplu Leul va fi sensibil la Fear în timp ce Omul de Tinichea va putea fi învins cu atacuri de gheață. Nu doar opera se va dovedi a fi un loc dificil, în Karazhan fiind incluși 20 de boși.

Tempest Keep

Giganticul Tempest Keep din Netherstorm a fost construit în timpul epocii de aur a civilizației Naaru. Această clădire cen-

trală a găzduit mai multe mașinării de teleportare, care permiteau călătoria între diferitele dimensiuni. Cu ocazia unui picnic al lui Naaru într-o altă dimensiune, prințul Kael'thas și armata lui au cucerit întregul complex. De atunci, prințul se folosește din plin de tehnologii-



le avansate din fortăreață pentru a-și atinge scopurile malefice. Fiecare dintre cele patru părți ale instanței sunt destinate celor de nivel 70. De altfel, nici nu poți ajunge altfel la keep decât pe spatele unui mount zburător. Trei dintre instanțe (Mechanar, Arcatraz, Botanica) pot fi parcurse de party-uri de cinci oameni. A patra aripă a fortăreței, The Eye este locul de confruntare cu prințul Kael'thas Sunstrider, bătălie care necesită 25 de oameni.

Gruul's Lair

Între stâncile abrupte din Blade's Edge Mountain se află și bârlogul lui Gruul. În aceste caverne se ascunde și regele ogre Maulgar care, alături de servitorii săi, poate cauza jucătorilor o mică bătaie de cap, dar



nimic prea grav. Adevăratul "proprietar" al instanței este tocmai Gruul, botezat și ucigașul de dragoni. Acest personaj este venerat ca o zeitate, puterea sa echivalând cu cea a lui Cenarius. În Outlands te vei

putea întâlni și cu cei doi fii ai săi: Drunin (în Nagrandon) și Maggock (în Blade's Edge Mountains).

Caverns of Time

Această instanță reprezintă pentru Blizzard tărâmul tuturor posibilităților. De cum intri pe poarta instanței dai nas în nas cu trei cărări, fiecare dintre ele purtându-te în alt timp. Prima cărare te va transporta în perioada în care Thrall a fost încă un vlăjgan de 19 ani și și-a petrecut zilele ca sclav al lui Aedelas Blackmoore. Tănărul orc ar vrea să evadeze, dar pentru acest lucru trebuie să-și croiască drum prin Durnholde Keep. Aici se implică și party-ul tău...

A doua ușă te va duce în Black Morass (cunoscut actualmente



sub denumirea de Blasted Lands). În această instanță va trebui să-l protejezi pe Medivh până ce reușește să deschidă The Dark Portal pentru ca orcii să ajungă în Azeroth și să înceapă primul mare război. De ce să ajute alianța la o astfel de acțiune? Deoarece, în pofida planurilor infinite dragonflight (oponenții din Caverns of Time), e mai bine să nu încurci țesătura timpului.

Pășind prin ultima poartă vei putea participa la bătălia de la Mount Hyjal. Această bătălie a reprezentat ultimul nivel din Warcraft III, locul unde alianța și hoarda luptă cot la cot împotriva invaziei inițiate de Burning Legion. Și tu poți participa la această bătălie epică, dar ai nevoie de încă 24 de camarazi. Acesta reprezintă cea mai mare provocare a add-on-ului, deoa-

rece și obținerea cheii care-ți deschide poarta va dura luni de zile.

The Black Temple

Chiar dacă această instanță nu a mai fost inclusă în add-on, ea va apărea într-un patch ulterior. Odinioară, cunoscută sub denumirea de Temple of Karabor, The Black Temple este



o altă locație sfântă a draeneilor ocupată de orcii lui Gul'dan și transformată în reședința Shadow Council-ului. A urmat Magtheridon care a cucerit la rândul său această structură și a devenit conducătorul Outlands-ului. Apoi însă a urmat cvartetul Illidan-Vashj-Kael'thas-Akama și s-au conformat lozincii Veni, vidi, vici.

Magtheridon a fost încarcerat, și cei patru malefici și-au împărțit Outlands-ul între ei. Boss-ul final al acestei instanțe va fi nimeni altul decât Illidan. Și această instanță va putea fi parcursă numai de party-uri de 25 de membri.

VÂNTURACHE



VOIP telefonie online

Mulți dintre voi probabil nu știți de ce se ieftinesc pe plan global (nu neapărat și național) tarifele de telefonie fixă și mobilă. **Cei care se gândesc la amabilitatea companiilor se înșală amarnic... E vorba de faptul că și marile companii știu că există alternative mult mai ieftine.**



Conversațiile purtate prin intermediul Internetului nu mai reprezintă o noutate de mult timp.

Nenumărate programe oferă această funcție, începând de la jocuri și terminând cu programele de chat. Cel mai cunoscut program VoIP (Voice over IP) din ultima perioadă este Skype, care a fost atât de mult simplificat pe parcursul timpului, încât și un babuin moleșit de la grădina zoologică ar putea să-l manevreze fără probleme.

Pe la începutul anului trecut diferiți producători și-au dat seama că VoIP dispune de un potențial care nu poate fi neglijat, și au început să producă telefoane specializate pentru acest serviciu. Să vedem câteva

dintre acestea.

Trust Internet Phone LCD PH-2200

În pofida numelui complicat și ultra-codificat, avem de-a face cu un aparat cu design simplu și de o culoare albastră mai respingătoare decât albastrul de Beiuș. Ecranul simplu al telefonului redă cele mai importante funcții de bază precum ora și data apelurilor sau durata acestora. Se conectează la PC prin intermediul unui cablu USB, deconectarea căruia duce la oprirea aparatului. Calitatea sunetului nu este tocmai perfectă, dar se simte că inginerii au încorporat tehnologia de filtrare a zgomotului. În condiții de zgomot însă volumul telefo-

nului poate lăsa de dorit.

www.trust.com

Freecom VOIP

Acest aparat are un design mai elegant, lucru atestat și de numeroasele premii câștigate (să nu uităm că gusturile nu se discută). Are dimensiuni mai mari decât soluția propusă de Trust, dar se conectează în mod identic prin intermediul unui cablu USB. Calitatea sunetului este mult mai bună, și oferă niște funcții suplimentare precum sunetele de apel personalizate și tastele programabile. Per ansamblu, putem spune că avem de-a face cu un aparat bine gândit și realizat.

www.freecom.com

Logitech Cordless Internet Headset

Telefonul Logitech reprezintă categoria high-end a telefoanelor VoIP. Faptul că Logitech a reușit să realizeze o variantă fără fir se datorează unui mic șiretlic: în afară de aparat, pachetul include și un dockin station. Acesta din urmă se conectează la portul USB, realizând legătura dintre telefon și PC. Dintre cele trei aparate, cel de la Logitech dispune de cea mai bună calitate a sunetului. Design-ul complet și modern este completat de un ecran color. Cu ajutorul a două baterii AAA, telefonul poate funcționa 10 ore fără oprire.

www.logitech.com

VĂNTURACHE



Sony 007 James Bond Collection



Sony a fost unul dintre principalii sponsori ai noului film James Bond, realizat de Columbia Pictures și

Metro-Goldwyn-Mayer. În urma acestei colaborări deosebit de fructuoase, Sony a anunțat două kit-uri "de spion", disponi-

bile exclusiv prin Sony Style. Acestea sunt destinate celor care vor să simtă pe propria lor piele, măcar o parte a farmecului celui mai celebru agent din serviciul maiestății sale.

Pachetele realizate în serie limitată se disting prin logo-ul 007 și prin certificatul de autenticitate.

Prima colecție James Bond, botezată TX, a fost construită în jurul unui notebook Vaio VGN-TX007, în timp ce al doilea pachet, denumit UX, se bazează pe un Ultra-mobile PC VGN-UX007. Ambele aparate sunt

livrate cu conținut Casino Royale preinstalat (screensavers, wallpapers, skins) și sunt completate de edițiile speciale ale unui aparat foto digital Cyber-Shot DSC-T50 și de un stick de memorie Micro-Vault de 1GB. Ultimele două accesorii sunt comercializate și separat, Sony gândindu-se și la fanii filmului care nu-și permit sau nu au nevoie de calculatoare portabile. Colecțiile sunt ambalate în genți diplomat elegante, confecționate din aluminiu.

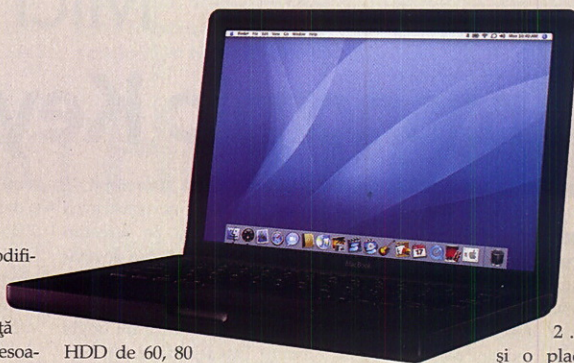
www.sonymstyle.com

VÂNTURACHE

Apple MacBook

Apple dezvoltă în continuare familia de laptop-uri MacBook. Noile îmbunătățiri privesc în primul rând performanțele dispozitivelor: noile versiuni vor fi livrate cu procesoare Intel Core 2

Duo. Datorită acestei modificări, conform afirmațiilor producătorului, se obține o creștere de performanță de până la 25%. Noile procesoare sunt disponibile cu cache L2 de 2 sau 4 MB, combinate cu un FSB de 667 MHz. Anul acesta vor apărea trei noi modele: cel de 2 GHz va fi disponibil în culorile alb și negru, dar cel de 1,83 GHz se va fabrica doar în alb. Toate modelele vor beneficia de un ecran de 13,3 țoli. Diferențele apar la capitolul memorie (fie 2x256 MB RAM, fie 2x512 MB RAM) și la capitolul spațiu de stocare. Noile MacBook-uri vor fi echipate cu



HDD de 60, 80 sau 120 GB. Variantele mai ieftine vor avea încorporate combo DVD/CD-RW, în timp ce modelele mai scumpe vor dispune de DVD-RW. Nu vor lipsi nici modelele speciale, care se vor fabrica la comandă specială: HDD de 200 GB și 2 GB RAM memorie. Printre dotările standard ale tuturor versiunilor se mai numără și Wi-Fi, cameră iSight încorporată, lăcaș pentru o a doua unitate optică, porturi FireWire 400/USB 2.0, Bluetooth

2.0 și o placă video Graphics Media Accelerator 950. O altă noutate va fi cablul de alimentare care se conectează pe bază magnetică. Acesta se va desprinde în cazul unui șoc, prevenind astfel deteriorarea laptop-ului. Noile MacBooks vor cântări 2,2 Kg și vor avea o grosime de 2,2 cm.

www.apple.com

VÂNTURACHE

Creative Gamer HD7600L

Creative își lărgeste gama de produse cu diferite periferice destinate în mod special jucătorilor profesioniști. Printre noile produse se numără și "rozătorul" HD7600 L, bazat pe tehnologia HD-Lazer Engine. Rezoluția maximă de 2400 dpi conferă mouse-ului o acuratețe și precizie de invidiat, respectiv o mișcare deosebit de fluidă. Rezoluția sporită nu este însă de ajuns pentru victorie. Un accesoriu standard al mouse-urilor dedicate jucătorilor profesioniști

este butonul de schimbare a rezoluției în timp real. Acesta nu lipsește nici de pe HD7600L, Creative programând patru rezoluții native: 400, 800, 1600 și 2400 dpi. În afară de cele cinci butoane liber programabile, producătorii s-au gândit să țină pasul și cu moda. Astfel, ambalajul mouse-ului Creative include și trei învelișuri interschimbabile denumite "Game On".

Pentru a ușura circulara pe mousepad, șobolanul a primit "șoșoni" de teflon de tip EasyGlide. În momentul ridică-

rii mouse-ului de pe masă, softul reduce automatic intensitatea laser-ului încorporat pentru a preveni efectuarea unei operații de ochi ad-hoc.



www.creative.com
VÂNTURACHE

Microsoft Natural Ergonomic Keyboard 4000

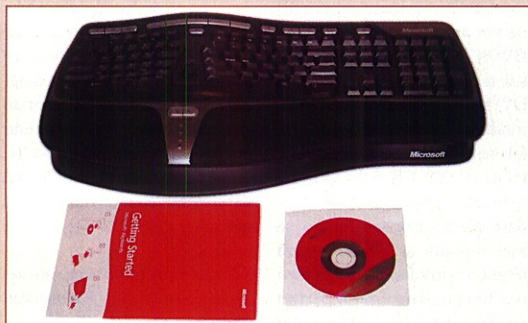
Noile tastaturi Microsoft din seria 4000, amintesc destul de mult de celebrul Natural Keyboard de odinioară. Asemănarea nu este întâmplătoare, noua tastatură fiind descendentul direct al vechii vedete. Precursorul a fost

o tastatură unică și deosebit de reușită în felul ei: construcția acestuia se baza pe cercetări anatomice de bază. S-a dovedit științific că, în timpul tastării, antebrățele omului nu sunt paralele, ci formează un unghi ascuțit. Din această cauză, ingi-

nerii de la Microsoft au introdus o delimitare între tastele TGB și ZHN, împărțind astfel în două secțiunea alfabetică. Nici noul model nu se prezintă cu forme tocmai obișnuite, acestea necesitând acomodare: în funcție de densitatea utilizării, trei sau patru zile. Odată intrat în mână, tastatura este absolut confortabilă de folosit. Încheieturile rezistă mai mult timp, și nu încep să se chinuască nici după scrierea a patru sau cinci articole. Partea destinată sprijinului palmelor este de calitate (dă o senzație de piele sintetică), tastele sunt moi (poate puțin prea moi) și a fost eliminat zgometul produs de tastare. Ceea ce poate fi deranjant este felul în care a fost construită

partea superioară, unde au fost așezate tastele multimedia. Acestea dau o impresie de zgârcenie: materialul lor seamănă cu cel folosit în cazul tastaturilor de duzină, acționarea lor fiind puțin imprecisă. Altă idee nu tocmai izbutită este butonul de zoom amplasat în centrul tastaturii. Inginerii au reușit să găsească cel mai incomod loc posibil: nu e deloc la îndemână, iar când nu ai nevoie de el, degetele tale se tot împotmolesc în el. Datorită design-ului general, noua Microsoft Keyboard este ideală pentru cei care au stufos sarcini de redactare, dar este complet nefolositoare pentru jucători.

www.microsoft.com/hardware
VÂNTURACHE



FIC Gta 001

Datorită produselor inovatoare și de calitate, producătorii taiwanezi, precum HTC, își dobândesc o reputație din ce în ce mai solidă. Una dintre noile firme ambițioase și însetate de renume, este FIC. După fabricarea mai multor tipuri de componente pentru PC, firma a debutat acum și cu un smartphone remarcabil botezat simplu GTA001. Producătorii sunt adepții sistemelor de operare open-source, astfel nu e de mirare că telefonul este pus în funcțiune de un sistem Linux. Mai mult de atât, amatorii de Linux vor fi fericiți să vadă includerea SDK-ului în pache-

tul telefonului. Codul sursă permite nu doar crearea de noi programe pentru telefon, dar și rescrierea programului care controlează mai toate funcțiile lui GTA001. Noul model FIC va

remarcabilă a telefonului este sistemul GPS încorporat (tipul acestuia este încă necunoscut). Inima telefonului este un procesor Samsung S3C2410 ARM9, respectiv 128 MB RAM și 64 MB



fi disponibil atât pentru sistemele CDMA, cât și pentru sistemele GSM. O altă caracteristică

flash ROM. Utilizatorii vor putea transfera date de pe PC pe telefon cu ajutorul portului

USB. Printre tipurile de fișiere suportate se numără și mp3 pe care, conform promisiunilor producătorilor, telefonul le va manevra și le va reda cu brio. GTA 001 nu se face remarcă doar din punct de vedere a părții acustice, dar și prin cea a părții video. Ecranul de 2,8 țoli are o rezoluție impresionantă de 480x640 pixeli, deosebit de utilă în cazul utilizării serviciului de GPS. Pentru a ușura folosirea funcțiilor de navigare și a facilita controlul redării de muzică, ecranul va dispune de mai multe zone touchscreen.

www.fic.com.tw
VÂNTURACHE

Samsung Helio Drift



ția de 240x320 pixeli și capacitatea de a reda 262.000 de culori asigură o bună funcționare a serviciului de navigare. Telefonul se mai poate mândri cu 128 MB de memorie internă ce poate fi extinsă prin adăugarea unui card MicroSD (capacitate de până la 2 GB). Având în vedere capacitatea de stocare cu care se poate mândri, producătorii

de camera digitală de 2 MP susținută și de un bliț, pentru a putea face poze și în condiții de iluminare redusă. În lipsa cablului USB, pozele și fișierele din telefon pot fi transmise și cu ajutorul bluetooth-ului încorporat. Acesta suportă și standardul A2DP, care permite conectarea unui headset stereo. Telefonul de dimensiuni reduse (45x18 mm în stare compactă)

funcționează deocamdată doar în rețelele CDMA, versiunea GSM fiind planificată pentru sfârșitul acestui an.

Acumulatorul rezistă șapte zile în modul standby, sau trei ore de conversație. Helio Drift este disponibil în culorile alb sau negru.

www.helio.com
VÂNTURACHE

Si noul telefon mobil dezvoltat de Helio împreună cu Samsung se poate mândri cu implementarea unui sistem GPS complet. Chiar dacă ecranul QVGA de 2,1 țoli este ceva mai mic decât afișajul aparatelor GPS specializate, rezolu-

s-au gândit să echipeze telefonul și cu funcția de USB Mass Storage. Acest lucru înseamnă că Helio Drift poate fi folosit și pe post de pen drive, putând fi conectat la PC cu ajutorul unui cablu USB din câteva mișcări. Fanii multimedia se vor bucura



Logitech Alto

Design-ul compact al notebook-urilor și laptop-urilor nu favorizează manevrarea comodă. Layout-ul tastaturii încorporate pare străin adesea, iar butoanele înghesuite devin enervante când vine vorba de redactarea de texte. Prin Alto, Logitech sare în ajutorul celor care nu pot renunța la laptop, dar sunt sătuli de poziționarea incomodă a mâinilor pe tastatură și de durerea gâtului cauzată de privirea ecranului. Alto se compune din două părți distincte: o tastatură cu layout obișnuit, respectiv un suport proiectat pentru amplasarea notebook-ului. Această tastatură "struțocămilă" combinată cu stativ, oferă confortul unui PC: partea numerică este întregă și

amplasată la locul ei tradițional, iar layout-ul standard este îmbogățit cu taste multimedia. Montarea lui Alto nu necesită mai mult de 30 de secunde, după asamblare putând fi folosit pe orice suprafață plană. După amplasarea laptop-ului pe stativ, tot ce mai trebuie făcut este conectarea mufei USB, și Alto devine funcțional. În afară, de confortul folosirii unei tastaturi clasice și ridicarea ecranului la nivelul ochilor, dispozitivul celor de la Logitech distanțează mâinile utilizatorului de căldura emanată de notebook. Alto este compatibil cu majoritatea laptop-urilor și notebook-urilor echipate cu sistem de operare Windows.

www.logitech.com

VÂNTURACHE



Sony Ericsson Z610i

Una dintre cele mai noi vedete ale lumii telefoanelor mobile este odrasla 3G a celor de la Sony Ericsson, botezat Z610i. Din punct de vedere al serviciilor oferite, noul model este identic cu binecunoscutul K610i.

Diferența esențială dintre cele două modele trebuie căutată în design-ul lor.

Noul Z610i renunță la aspectul de "cărmidă" al ultimelor telefoane Sony Ericsson, și îmbogățește rândurile telefoanelor de tip "soică". Noua vedetă se diferențiază însă de concurență prin suprafața "magic mirror" împrumutată de la mp3 player-ele Sony. Această

tehnologie devine vizibilă dacă închizi telefonul: suprafața exterioară a aparatului seamănă cu o suprafață de oglindă colorată. Continuitatea acesteia este ruptă doar de camera de 2MP (rezoluție maximă

de 1600x1200 pixeli). La prima vedere nu se poate observa niciun display exterior, dar

lucios.

Ecranul interior este un TFT de 220x176 pixeli capabil să redea 262.000 de culori. Chiar dacă ecranul nu reprezintă vârful tehnologiei actuale, telefonul tri-band (900/1800/1900 MHz) a fost echipat și cu suport 3G. Acest lucru însă, se poate dovedi a fi inutil în lipsa celei de-a doua camere. Z610i a mai fost echipat cu Bluetooth 2.0 (cu suport pentru căști stereo), media player cu suport MP3/AAC/AAC+/-eAAC+, agendă cu 1000 de intrări, calendar, browser web respectiv RSS feed reader. Noul telefon are 110 grame și măsura 95x49x20 mm.

www.sonyericsson.com

VÂNTURACHE

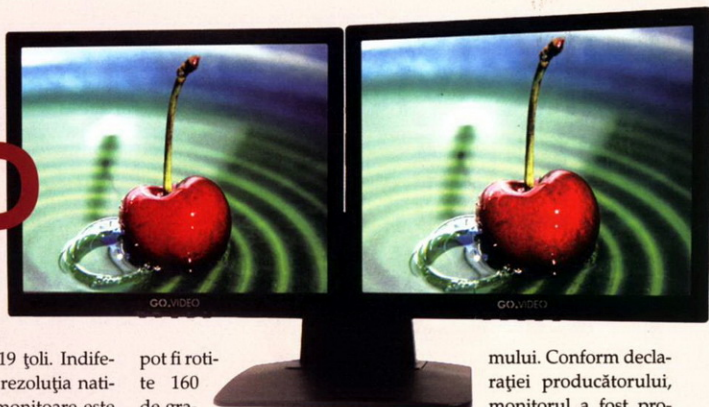


după o mai atentă examinare putem observa ecranul OLED de 120x36 pixeli amplasat sub învelișul

Soyo dual LCD

Majoritatea noilor sisteme sunt deja echipate cu funcția de extended desktop, ce presupune întinderea imaginii pe mai multe monitoare. Pentru ușurarea folosirii acestei funcții, Soyo propune o nouă soluție, care în momentul cumpărării oferă utilizatorului nu unul, ci două ecrane. Monitoarele gemene GVLM 1728 și GVLM 1928 dispun de aceleași caracteristici, cu diferența că primul oferă două ecrane

de 17 țoli, în timp ce al doilea două ecrane de 19 țoli. Indiferent de mărime, rezoluția nativă a celor două monitoare este de 2560x1024 pixeli. În afară de tehnologia "active matrix", cele două TFT-uri cu aspectul de 4:3, încearcă să convingă cumpărătorii cu o valoare a contrastului de 700:1 și timp de răspuns de 8 milisecunde. Ambele perechi de monitoare suportă un refresh rate de până la 75 Hz și



pot fi rotite 160 de grade în plan orizontal și 140 de grade în plan vertical. Conexiunea la placa video se realizează fie prin conectoarele analog cu 15 pini, fie prin conectoarele digitale de tip DVI. Soyo a integrat și două speakere care pot fi conectate la placa audio a siste-

mului. Conform declarației producătorului, monitorul a fost proiectat atât pentru cei care lucrează în domeniul design-ului, cât și pentru a răspunde cerințelor crescute ale noilor jocuri.

www.soyousa.com
VĂNTURACHE

Toshiba GigaBeat V60

Portable multimedia players (PMP) s-au dovedit a fi o afacere mai mult decât profitabilă, astfel nu e de mirare că diferite companii din Orientul mai mult sau mai puțin îndepărtat, ne invadează cu asemenea aparate. Chiar și pe piața suprasaturată a PMP-urilor se disting însă anumite produse, datorită unor trăsături neobișnuite sau unice. Printre acestea se numără și

GigaBeat V60 de la Toshiba. Numerele trecute am prezentat deja câteva PMP-uri, deci nu cred că aceste gadget-uri ar necesita explicații suplimentare. GigaBeat V60 își poartă cea mai importantă caracteristică în denumire: permite stocarea a 60 GB de date. Aspectul asemănător cu cel al unui aparat foto digital se datorează în mare parte modului în care a fost amplasat ecranul TFT LCD de

3,5 țoli. Folosind o rezoluție QVGA de 320x240 pixeli, ecranul poate afișa imagini doar în modul landscape. Dintre fișierele audio, player-ul suportă MP3, WMA, WAV, respectiv DMR9/10. Din păcate, din punct de vedere al fișierelor video, firma a fost mult mai zgârcită incorporând numai suportul fișierelor WMV9/10 (cel puțin pentru moment). La fel ca fratele mai mic, V30, și

noul model are încorporat tv tuner-ul mobil OneSeg ISDB-T. Acumulatorul încorporat permite redarea a opt ore de conținut video sau a 12 ore de conținut audio. Noul model va fi disponibil în trei culori: roșu, negru și alb.

www.toshiba.com
VĂNTURACHE



takeMS MEM P3 Easy



MP3 playerele nu mai reprezintă un produs de lux, ele luând locul care a fost ocupat odinioară de walkman și discman. Chiar dacă astfel de instrumente sunt incluse din ce în ce mai des în diferitele modele de telefoane mobile, har Domnului nu toți se încumetă să urmeze cea mai nouă modă și să umble pe stradă cu manelele răsunând din telefonul ascuns în careva buzunar. O soluție mult mai puțin dizgra-

țioasă este folosirea unui mp3 player. Pentru cei care nu dispun de fondurile necesare achiziționării vreunui iPod (al cărui preț este mai mult decât umflat) sau alt player din categoria high-end, pot găsi pe rafturile magazinelor diferite soluții mult mai prietenoase cu portmoneul omului. Acestea, în marea majoritate a cazurilor, se bazează pe folosirea de card-uri în locul

memoriei încorporate. Unul dintre cele mai răspândite playere de acest fel este MEM-P3-Easy produs de takeMS. Răspândit pe rafturile magazinelor IT și omniprezent în ofertele speciale ale marilor lanțuri de supermarket-uri, MEM-P3-Easy este cea mai des întâlnită soluție low-budget. Acest lucru nu înseamnă însă că ar fi și prost.

Ambalajul deosebit de dificil de desfăcut, găzduiește playerul de dimensiuni reduse (55 x 12 x 45 mm, ceva mai mare decât o cutie de chibrituri), un manual concis, un cablu USB, o baterie AAA și căștile. O soluție ingenioasă a fost combinarea căștilor cu șnurul care permite atârănarea player-ului la gât. Calitatea sunetului redat este bună, dar, ca de obicei în cazul acestor produse, poate fi îmbunătățită prin înlocuirea căștilor. Pentru a funcționa, player-ul are nevoie de un card de memorie de tip SD de maximum 1GB. Copierea fișierelor pe card se poate face fie prin intermediul aparatului care se conectează la PC fie printr-o interfață de tip USB 1.1, fie prin intermediul unui card

reader. Printre fișierele de muzică suportate se numără MP3 și WMA/PD. Pentru a asigura o audiere cât mai plăcută, producătorii au inclus și un egalizator cu cinci moduri prestabilite: normal, classic, pop, rock sau live. O funcție interesantă este posibilitatea redării textelor melodiilor. Acestea pot fi descărcate de pe Internet și apoi salvate pe card alături de fișierul mp3 corespunzător. Ecranul LCD monocrom nu se poate numi prea strălucit sau gigantic, dar își face treaba cu decență afișând toate informațiile necesare. Navigarea prin meniurile player-ului este ușoară, dar finisajul acestuia lasă de dorit.

Datorită folosirii ușoare și prețului scăzut, takeMS Mem-P3-Easy este un player recomandat celor care nu au un buget generos, dar și-ar dori să poarte cu ei melodiile favorite.

www.takems.de
VÂNTURACHE



Asus XG Station

Mulți se uită timid la laptop-uri, deoarece în pofida tendinței de ieftinire a acestora, variantele utilizabile și pentru jocuri sunt încă mult prea scumpe. **În plus, upgradarea lor din punctul de vedere al unui jucător este fie imposibilă, fie prea scumpă.**

Din punct de vedere al gaming-ului, cea mai sensibilă componentă a unui notebook este placa video: procesoarele mobile sunt deja destul de performante, producătorii includ memorie din belșug, dar performanțele GPU-urilor mobile lasă de dorit. Această situație dorește să o schimbe Asus printr-o soluție ingenioasă: o placă grafică externă.

Cutie portabilă de frame-uri

Trebuie să-i dezamăgim pe cei care se gândesc la o cutie de chibrituri care încorporează vreun GPU ultra-secret dezvoltat de NASA. XG Station are un gabarit serios, învelișul de plastic masiv protejând o placă grafică Asus EN7900GS. Ideea inginerilor de la Asus a fost genială: încorporarea unei plăci VGA obișnuite într-un toc protector. Pentru moment există doar versiunea nVidia, dar nici fanii ATI nu trebuie să-și piardă speranța: unele zvonuri vorbeau și despre realizarea unor versiuni bazate pe chipset ATI. În funcție de ediție, noul gadget al celor de la Asus va fi disponibil cu 256 sau 512 MB RAM. Având în vedere că în principiu avem de-a face cu aceeași placă care bate și în slotul PCI-Express din PC, performanțele acesteia nu sunt tocmai neglijabile.

Aspectul futurist al lui XG Station este completat de un afișaj de tip LED, care informează permanent utilizatorul despre cele mai importante statistici ale plăcii. Printre informațiile afișate se numără framerate-

ul actual, frecvența GPU-ului și a memoriei, numărul de turații ale ventilatorului, respectiv temperatura dinăuntru cutiei. Lângă afișaj a fost amplasat și un comutator cu ajutorul căruia poți modifica aceste valori în timp real, fără să fie nevoie de drivere sau software. Chiar dacă răcirea este asigurată de un cooler lateral, văzând design-ul, este mai mult ca sigur că XG Station va infierbânta atmosfera din jur. Ca bonusuri, producătorii au mai inclus în cutie suport pentru standardul Dolby Headphone și două porturi USB 2.0.

Chiar avem nevoie de așa ceva?

Înainte să începem sărbătoarea și redactarea odelor la adresa noului gadget Asus, trebuie să amintim că XG Station nu e compatibil cu modelele mai vechi de notebook-uri. Cauza acestui lucru este faptul că aparatul nu se conectează la laptop prin PCMCIA sau USB 2.0. Din cauza cantității mari de date manevrate, pentru buna funcționare a lui XG Station e nevoie de un lăcaș ExpressCard. Însă pentru cei care dispun de un astfel de slot și ar vrea să-și folosească laptop-ul și pentru jocuri, soluția propusă de Asus este ideală. În funcție de joc, de procesorul și memoria notebook-ului, creșterea de performanță obținută prin XG Station poate fi de 10 ori mai mare decât performanțele originale.

www.asus.com
VĂNTURACHE



Canon EOS 400D DSLR



Prezentat prin comparație cu Nikon D80 și Sony Alpha A100, **noul Canon EOS 400D DSLR este un aparat foto digital excelent** - atât pentru începători, cât și pentru avansați, dar este destinat în special celor care își doresc mai mult decât o simplă fotografie digitală de câțiva megapixeli.



Camerele de 10 megapixeli sunt considerate nivelul maxim pentru un utilizator, îndeosebi unul avansat, iar cele SLR nu sunt întotdeauna exclusiv dedicate profesioniștilor. Astăzi vă voi prezenta modelul 400D DSLR de la Canon, considerat un model pentru avansați și nu numai. Prin avansat trebuie să înțelegem o persoană care a folosit câteva luni la rând un aparat foto de 3-5 megapixeli și firesc vrea să treacă la următorul nivel. Iar acesta este achiziționarea unui aparat foto digital mai performant, în cazul de față Canon 400D DSLR de 10 megapixeli. Desigur, aceasta nu înseamnă că un profesionist nu poate folosi un aparat de 10 megapixeli, însă cred că orice profesionist "în ale fotografiei digitale" își dorește ceva mai mult decât un aparat foto de "doar" 10 megapixeli. Cei în cunoștință de cauză vor spune

că 400D este un concurent direct pentru companiile Nikon și Sony. Așadar să-l analizăm un pic pe 400D, care are aceiași număr de megapixeli și flexibilitatea imaginii precum Nikon D80 și Sony Alpha A100, însă aici se termină punctele similare cu aparatele foto menționate.

Canon 400D este mult mai confortabil pentru că utilizează un senzor de imagine CMOS mult mai avansat, opus variantelor de CCD instalate în D80 și Alpha A100. Și iată că lucrurile se schimbă, când vorbim de performanță și de preț. De altfel, Canon este singurul producător menționat aici, care produce și creează design-ul propriilor componente "in-house", românește spus, în propria curte. Deci, Canon își produce lentilele, senzorii de imagine, procesoarele de imagine etc. - la el acasă. Înțelepții vor înțelege că 400D este succesorul lui 350D, însă lucrurile nu stau

chiar așa în realitate. Modelul 400D a fost proiectat să se situeze între modelele 350D și 30D, astfel Canon își mărește piața în grupa consumatorilor diverși.

La categoria dotări, aparatul dispune de multe caracteristici, printre care un nou sistem anti-praf care nu este disponibil nici la aparatele foto digitale de top.

Conținutul pachetului standard

EOS 400D

Lentile EF 18-55mm

Pachet de baterii NB-2LH

Încărcător de baterii CB-2LWE
Cablul de tensiune cu doi pini
pentru încărcător

Cablul interfață IFC-400PCU

Cablul video VC-100

Bandă EW-100DB11

Manual cu instrucțiuni soft-
ware EOS Digital

Ghid rapid

Manual cu instrucțiuni EOS
400D Digital

Ghid software

Talon de garanție

Specificații pe scurt

Pe hârtie, camera Canon 400D are multe în comun cu camerele foto Nikon D80 și Sony Alpha A100. Dar cu siguranță noul Canon 400D este diferit de aparatele competiției, și asta vom descoperi în următoarele rânduri.

De acum înainte fotografiem fără praf!

Orice utilizator al unei camere DSLR îți va povesti că praful este cea mai enervantă problemă în menținerea unei camere DSLR. Praful se "lipește" de senzor, iar particulele de praf creează pete pe fotografii, și practic devin inutilizabile pentru producția profesionistă. Cu toate acestea, Canon 400D ne scapă de praf prin introducerea sistemului anti-praf. Sistemul I.C.S (Integrated Cleaning System) constă în curățarea automată a unității senzor (SCSU sau Self-Cleaning Sensor Unit), iar funcția "Dust-Delete" va șterge particulele de praf. Destul de

similar cu Sony A100, sistemul SCSU de la Canon utilizează vibrații ultrasonice pentru a înlătura praful de pe cele trei straturi ale filtrului antistatic. Astfel, particulele de praf sunt colectate într-un mic "container". Containerul cu praf conține o substanță care este folosită în aplicații industriale și nu necesită în timp înlocuirea ei. Sistemul SCSU se activează de fiecare dată când camera este pornită sau oprită, iar timpul de execuție al operației de înlăturare a prafului durează o secundă. Când praful nu a fost șters cu succes de SCSU, utilizatorul poate folosi funcția "Dust-Delete" (ștergerea prafului). De exemplu, prin fotografierea unui perete alb, 400D este capabil să detecteze și să înregistreze locația particulelor de praf, iar adăugarea acestor informații la toate fotografiile efectuate va permite softului de post-editare Digital Photo Professional 2.2 de la Canon "să vindece" suprafețele afectate din poze. Funcția "Dust-Delete" este unică la 400D și nu este funcțională cu aparatele foto anterioare Canon DSLR.

Focalizare automată de nouă-puncte

400D utilizează un sistem auto-focus de nouă puncte aranjat în formă de diamant, sistem similar cu cel al aparatelor foto 30D și 5D. Pe de altă parte, modelul Canon 350D folosește doar șapte puncte.

Ajustarea imaginii

De acum înainte parametrii de ajustare ai imaginii se găsesc grupați în meniul "Picture Style". Astfel, profilele ca și Portrait, Landscape, Neutral și Faithful, se pot customiza în termeni de contrast, saturație, ton de culoare etc. De asemenea, există trei setări predefinite pe care utilizatorul le poate seta imediat. Iar balansul de alb (WB) a primit

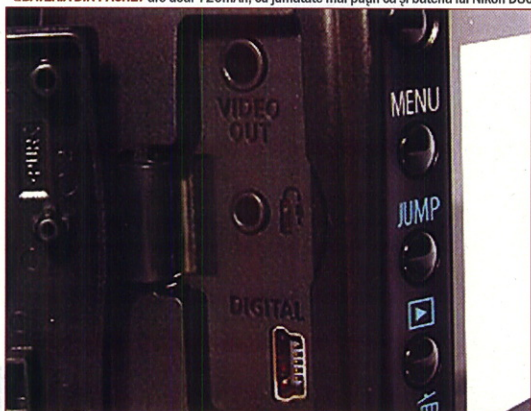




BATERIA DIN PACHET are doar 720mAh, cu jumătate mai puțin ca și bateria lui Nikon D80



CANON 400D folosește multi-selector cu cinci butoane pentru navigare și selectare



ACCES întrări-ieșiri cameră

îți permite să apropii imaginea în cazul unui playback și CF11 - afișarea imediată după pornire pe ecranul LCD.

Până la 9999 Imagini într-un singur director

Aparatul 400D poate înregistra până la 9999 de imagini într-un singur director ceea ce este de 10 ori mai mult ca și în cazul modelului 350D.

Caracteristici noi de imprimare directă

Butonul "Direct Print" nu mai reprezintă o noutate pentru cei care folosesc un aparat foto modern, dar 400D include noi "sarcini" (caracteristici) în "acest buton", și anume reducerea "ochilor roșii", iluminarea feței, 20 sau 35 de imagini pe o singură foaie cu informațiile EXIF.

Memorie tampon îmbunătățită

La 3 cadre/s, 350D poate înregistra până la 14 fișiere

JPEG sau RAW. Pe de altă parte, 400D poate "capta" până la 27 de fișiere JPEG sau 10 RAW. Astfel, capacitatea noului aparat foto se dublează, chiar dacă rezoluția este setată pe maxim.

În final...

Conceptul noii camere Canon este deosebit, pentru că îți permite să o ții în mână cu ușurință. Butoanele sunt poziționate foarte bine și sunt etichetate clar, într-un mod mai prietenos decât la Nikon D80. Aparatul Canon EOS 400D costă 899 USD cu lentile de 18-50 mm, fiind mai ieftin cu 200 USD decât Nikon D80 și Sony A100 în categoria de 10 megapixeli. În opinia mea, D400 este rentabilă din punct de vedere al raportului preț/performanță, însă trebuie să reținem că fiecare cameră din această categorie are atât puncte puternice, cât și slabe, ultima decizie firească ne aparține întotdeauna!

DORIAN



mai multe abilități.

11 funcții personalizabile

400D are cu 2 funcții mai mult ca și 350D. Cele două noutăți sunt CF10 - Magnified view (care

Specificații tehnice:	Canon EOS 400D
Senzor	22.2 x 14.8mm CMOS, un total de 10,5 milioane pixeli
Lentile	10.1 milioane
Focalizare automată	Senzor 9-puncte CMOS
Sensibilitate	Auto (ISO 100-400), ISO 100-1600
Monitor LCD	2.5 inch TFT LCD, 230.000 pixeli
Conectivitate	USB 2.0 Hi-Speed, Video out, E3-type
Baterie	Lithium-Ion NB-2LH reincărcabilă
Format de imagine	RAW, RAW+JPEG (Large/Fine), JPEG (Fine, Normal)
Spatiu de culori	sRGB, Adobe RGB
Mediu de stocare	CompactFlash tip I/II (suportă FAT12/16/FAT32)
Dimensiuni	127 x 94 x 65mm
Greutate	514g

Nebunia Mobila

Distractia incepe aici!
WWW.SUPERLOGO.RO

1290

teme pentru mobil

NX99037 **NX99038** **NX99039**

NX99040 **NX99041**

VERIFICA DACA MOBILUL TAU E COMPATIBIL: PE WAP.SUPERLOGO.RO

Cartomantie si Tarot

Dna Maya te sfatuieste in actiunile tale!

0906 - 760.714

Predictii astrale:

- sanatate
- compatibilitate
- bani, noroc, destin

Suna la

0906-760.773

1.30€/TVH/min Orange/Vodafone 1.10€/TVH/min Telekom/Comcast 1.10€/TVH/min Vodafone

TAROT SI RUNE

Compatibilitate sexuala si noptare, ori D-na Trupla va raspunde!

Suna la

0906-760.773

1.30€/TVH/min Orange/Vodafone 1.10€/TVH/min Telekom/Comcast 1.10€/TVH/min Vodafone

Horoscop

SMS 1590

Trimite un SMS la 1590 cu zodiaca ta (ex: Leo) si primesti zodia ta direct pe mobil!

8.1.1 TVA/TVH

Compatibilitate mp3 pe wap.superlogo.ro

MP3 COD

Internationale

- NX30537 Shakira - Hips don't lie
- NX30591 Pink - U and ur Hand
- NX30589 Rihanna - Unfaithful
- NX30590 Justin Timberlake - Sexyback
- NX30614 Juanes - Adios Le Pido
- NX30628 Madonna - Jump
- NX30629 Fergie - London Bridge
- NX30613 Sean Paul - Give it up to me
- NX30581 Bob Sinclar - World, Hold On
- NX30631 Nelly Furtado - Promiscuous
- NX30616 C. Aguilera - Ain't No Other Man
- NX30032 We Wish You A Merry Christmas
- NX30033 Jingle Bells
- NX30593 B. Rhymes - I love my bitch
- NX30584 Beyonce - Deejay
- NX30580 Black Eyed Peas - Mas Que Nada
- NX30597 Nelly Furtado - Maneater
- NX30598 Paris Hilton - Stars are blind
- NX30599 Pussycat Dolls - Buttons
- NX30600 Santana feat Sean Paul - Cry baby cry

Compatibilitate mp3 pe wap.superlogo.ro

MP3 COD

Romanesesti

- NX30561 Blondy - La fiesta
- NX30562 Arsura & Simona Nae - Prin club
- NX30563 Vegas & Rico C. - E scandalos
- NX30564 Vortex - Iubirea mea esti tu
- NX30565 DJ Adrian Eftimie - No side effect
- NX30566 DJ Project - Soapte
- NX30567 Simpu - Oficial mi-e bine
- NX30592 Akcent - French kiss
- NX30595 CLEOPATRA STRATAN - Ghita
- NX30601 ZDOR si ZDUB - Micrita
- NX30104 Mos Cracun Cu Piete Dalbe
- NX30526 Arsenium feat Natalia - Locco
- NX30527 BUG Mafia - Viata noastra
- NX30103 O Brad Frumos
- NX30529 Hi-Q - Razna
- NX30530 Mihai Traistariu - Tornado
- NX30531 Flow Star - Candela
- NX30532 Raulu & Georgi - Am atins un nor
- NX30524 Heaven - Du-ma pe o stea
- NX30525 Cristien, Nae - Coji de portocale

Compatibilitate mp3 pe wap.superlogo.ro

MP3 COD

Manele

- NX30466 Carmen Serban - Dau jos sotu
- NX30467 Adi Devito - Doar ochii tai
- NX20003 Adi Devito - De Cine Mi-e Mie...
- NX30468 V. Vifilele - Jucati cu mine
- NX30470 F. Salam - Fericiata vietii mele
- NX30069 Liviu Guta - De Ce Ma Minti
- NX30472 A. Minune - De ce ma privesti
- NX30473 Sorin C.A. - Degeaba imi spui...
- NX30427 N. Guta B.C.A. - Vorbeste lumea
- NX30428 A. MinuneCosti - Nu te mai...
- NX12116 GUTA - Stau Singur in Gara
- NX30430 Vali Vifilele - Dragoste pelin...
- NX30431 Vali Vifilele - Glumeste in Iubire
- NX30333 N. Guta - Viata nu ma lasa
- NX30175 N. GUTA - Numai Tu Esti
- NX12115 GUTA & SORINA - As Renunta
- NX30278 ADI DE VITO - Pt. Time, Pt. Mine
- NX30279 LIVIU si DANIELA - Doar Tu
- NX30287 VALI VIFILELE - Iubirea Noastra
- NX30288 FLORIN SALAM - Trup Si Suflet

Compatibilitate mp3 pe wap.superlogo.ro

MP3 COD

Efecte Sonore TRUONES

- Hi-Tack - Say say say
- Jessica Simpson - Public affair
- 50 Cent - Candy shop
- Broasca Dille - Axel F
- Li COOL - I Control Myself
- Lumidee - Dance!
- S. SISTERS - I Don't Feel Like...
- Beyonce - Ring The Alarm
- Bob Sinclair - Rock This Party
- Parodie - Ghita
- Madonna - Hung up
- James Blunt - You're beautiful
- Ricky Martin - I don't care
- Atentie...soste
- Tovarasie, suna sotia...
- Imane - te cautu Maria
- Valentine, ridica receptorul
- Amice, este mort; te cautu...
- Buna, sunt colega ta Laura
- Sunt aici, in buzunar
- O sa dormi pe pres daca nu...
- Hai pui, sunt eu, iubita ta...
- Si ce daca nu raspund...
- Scoate-ma incet...
- Buna ziua... Biletele la control
- Orgasm bavarez
- Ras Bebelus

Pentru mai multe sonerii viziteaza www.superlogo.ro

Jocuri Java

Verifica daca telefonul tau este compatibil cu jocul ales pe wap.superlogo.ro

5 Diferente

NX5173

Sexy Pool

NX5171

Pinball

NX5166

Video clipuri

Verifica daca telefonul tau este compatibil cu jocul ales pe wap.superlogo.ro

NX2270 **NX1859** **NX2290** **NX1601** **NX1570** **NX1560**

NX1711 **NX1723** **NX1724** **NX2296** **NX2023** **NX2055** **NX2110**

NX1269 **NX2222** **NX1593** **NX1391** **NX2159** **NX1218** **NX2210**

NX2157 **NX1423** **NX1125** **NX1216** **NX1240** **NX1259** **NX1210**

NX2284 **NX1400** **NX1128** **NX1219** **NX96035** **NX2158** **NX1140**

Verifica daca telefonul tau este compatibil la "Cum comanzi" sau pe wap.superlogo.ro

Santa's helper **Craciunuta** **Blonda in exlaz** **Sexy striptease**

Video clipuri romanesesti

NX96900 **NX96903** **NX500546** **NX500502**

Sandra

Suna ma la:

0906-760.703

1.3 USD+TVH/min Vodafone si 1.1 EUR+TVH/min Telekom/Comcast/Orange

Flirt SMS Chat

Trimite numele fetii dorite (ex: NXDiana) prin SMS la 1590 si ea va intra in legatura cu tine.

NOU! **www.go4me.ro** - Intalneste-ti jumatarea online. Este si completarea-ti profilul complet gratis!

ATENȚIE! NU sunt compatibile telefonate comandate din afara Romaniei

GASESTE-TI PERECHEA

NO 1 DATING LINE!

TRIMITE PRIN SMS LA 1500 CU NX NUMELE TAU, VARSTA, LOCALITATEA (EX: NX DAN, 23, IASI) SI INTRI IN LEGATURA DIRECTA CU MII DE PERSOANE CE ABIA ASTEAPTA SA TE CUNOASCĂ! TU CE MAI AȘTEPTI? INTRA IN AVENTURA!!!

Mii de persoane te asteapta!!!

GASESTE-TI PERECHEA

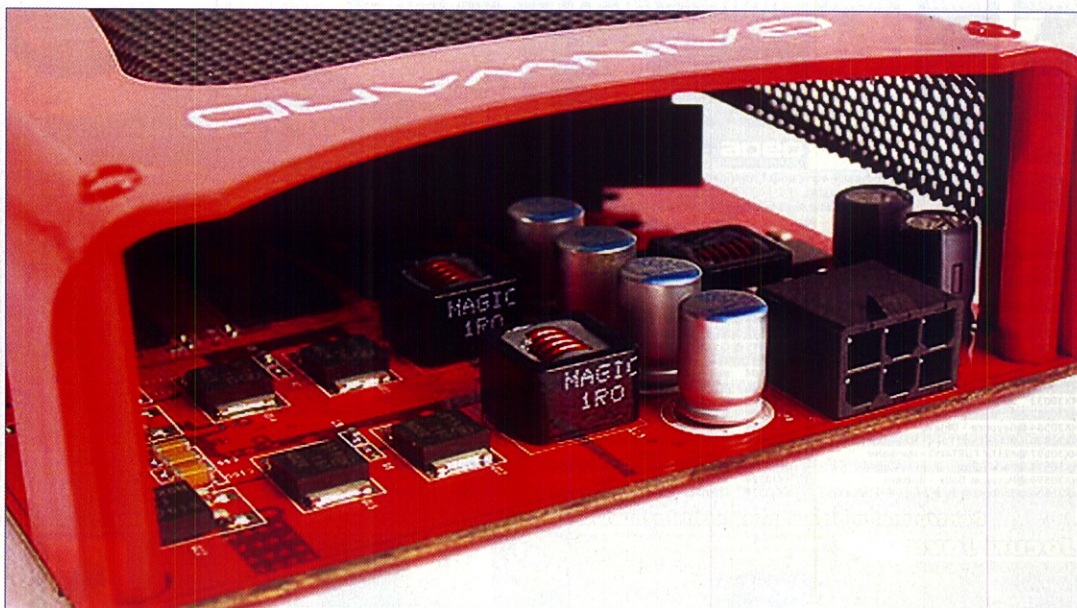
Magazinul tau de componente IT

Viziteaza www.pclink.ro

Comanda prin SMS la 1290 ASA:

- Trimite prin SMS codul ales (ex: NX1178) la 1290 pentru a comanda un produs (Pentru sonerii: a se vedea la rubrica "SONERII")
- Urmeaza instructiunile primite prin SMS
- Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau
- Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveaza pur si simplu continutul medii in mobilul tau

Informati: 01-3156098 ORAR: luni-vineri 10-18



Gainward Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample

După cum știm cu toții, compania ATI a intrat în echipa "verde" odată cu achiziția făcută de compania

AMD, dar pentru noi ATI va rămâne întotdeauna în echipa "roșie". Probabil compania Gainward împarte aceleași sen-

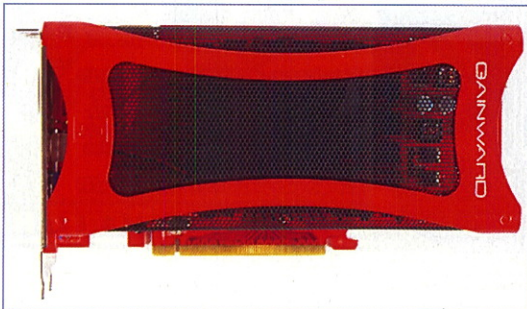
timente cu privire la prima ofertă de la ATI, astfel încât modelul Golden Sample Radeon X1950 PRO 512MB vine elegant echipat, în culoare roșie.

Ventilatorul de pe placa grafică este acoperit de un plastic cu multe găuri, menit să reducă acumularea prafului pe ventilator, iar acest lucru va face pur și simplu ca praful să se depună pe acest plastic. Și trebuie să admitem că este mai ușor de curățat acest plastic.

Ventilatorul folosit pe această placă grafică este destul de silențios. Compania Gainward a reamenajat considerabil lay-

out-ul componentelor de la bordul plăcii grafice, pentru a nu fi alarmați de faptul că unele componente să fie în locul nedorit.

Când vine vorba de numele Golden Sample a acestei plăci grafice, este clar că e vorba de comerț. Modelul Gainward Radeon X1950 PRO are cele mai mari frecvențe de ceas (implicite) întâlnite până în prezent. Nucleul (ATI 80nm RV570) este tactat la frecvența de 630MHz. Cei 512MB nu vor îmbunătăți dramatic performanța în majoritatea jocurilor, atât timp cât nu se folosesc rezoluții foarte ridi-

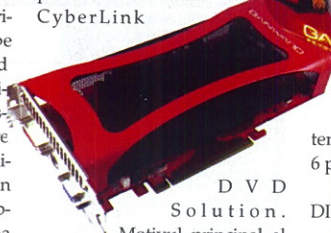


Futuremark 3DMark05	1024x768x32	
PLACĂ GRAFICĂ	PUNCTAJ	
Gainward Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample	10303	
MSI RX 1950 PRO - T2D256E	9681	
GeCube FZ - Cool Radeon X1950 PRO	10033	
ASUS EAX1950 PRO 256MB	9821	
PowerColor Radeon X1950 PRO Extreme 256MB	9873	
nVidia GeForce 7900 GS 256MB	7435	

cate. Ca o completare la cantitatea de memorie, compania Gainward a ridicat frecvența de ceas a memoriei de la standardul de 1380MHz la 1450 MHz DDR, folosind cele mai rapide și mai costisitoare cipuri de memorie cu latență de 1,0ns în loc de 1,4ns de pe placa de referință. Toate aceste caracteristici fac din această placă una foarte "agresivă", cel puțin teoretic.

Compania Gainward a sacrificat câteva caracteristici, pe care unii le consideră standard pentru o placă grafică de ultimă generație. Una dintre acestea ar fi lipsa unui Rage Theatre ASIC, care permite funcționalitatea pentru captură video. Un lucru nesemnificativ este substituirea unei ieșiri DVI cu una analogică VGA. Acest lucru înseamnă un pas înapoi spre generația anterioară, dar proba-

bil aceasta nu va afecta majoritatea utilizatorilor. Dacă Gainward a făcut acest lucru pentru a reduce costurile de producție, să sperăm că această mișcare va aduce beneficii pentru consumatori. Ca ființă pentru entuziaști, placa grafică nu vine cu vreun joc, ci are în pachet suita utilă CyberLink



D V D
Solution.

Motivul principal al modestiei acestui pachet este costul, ceea ce face ca pachetul să conțină doar accesoriile necesare și anume:

sare și anume:

- un adaptor DVI-VGA
- conector de

tensiune Molex cu 6 pini

- conector cu 9 pini mini-DIN
- cablu de extensie S-Video
- punte CrossFire
- suita CyberLink DVD Solution.

Specificațiile tehnice ale plăcii grafice ATI Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample

Procesor grafic ATI Radeon X1950

330 milioane de tranzistori;

fabricat în procesul de 80nm

Frecvență nucleu: 630MHz

36 procesoare pixel shader

12 conducte pixel

8 procesoare vertex shader

Suport pentru Microsoft

DirectX 9.0 Shader Model 3.0 cu

vertex și pixel shading programabile hardware

Interfață memoriei pe 256 de

biți 8 canale GDDR3

512MB DDR3 SDRAM

Frecvența de ceas a memoriei = 1450MHz DDR

Sursă de tensiune minim

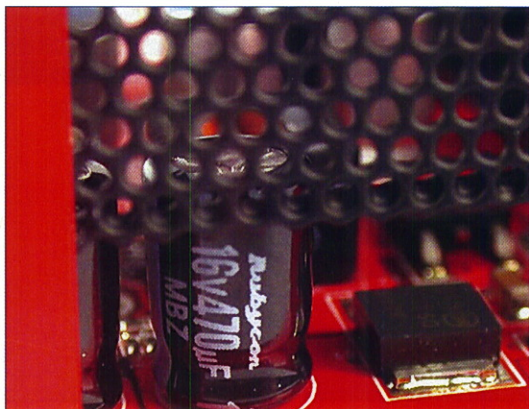
recomandată 450W

Interfață nativă PCI Express

x16

Futuremark 3DMark06	1024x768x32	
PLACĂ GRAFICĂ	PUNCTAJ	
Gainward Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample	5108	
MSI RX 1950 PRO - T2D256E	4742	
GeCube FZ - Cool Radeon X1950 PRO	4939	
ASUS EAX1950 PRO 256MB	4800	
PowerColor Radeon X1950 PRO Extreme 256MB	4827	
nVidia GeForce 7900 GS 256MB	4484	

Futuremark 3DMark06	1280x1024x32	
PLACĂ GRAFICĂ	PUNCTAJ	
Gainward Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample	4493	
MSI RX 1950 PRO - T2D256E	4158	
GeCube FZ - Cool Radeon X1950 PRO	4336	
ASUS EAX1950 PRO 256MB	4212	
PowerColor Radeon X1950 PRO Extreme 256MB	4237	
nVidia GeForce 7900 GS 256MB	3802	



Dual DAC 400MHz integrat
10 biți pe canal

Sistemul de test

Hardware

Procesor AMD Athlon 64
FX-55 (2,6GHz) soclu 939

Placă de bază MSI K8N

Diamond Plus (cipset NVIDIA
nForce 4 SLI)

Memorie 2x 512MB DDR400
Kingston cu latență scăzută pe
canal dual

Hard disc Seagate 7200.7
SATA

Software

Sistem de operare Windows
XP Professional SP2

DirectX 9.0c

Drivere placă grafică ATI
Catalyst 6.12

Drivere placă grafică NVI-
DIA GeForce 7900GS
ForceWare 91.47

Drivere placă de bază NVI-
DIA nForce 4 versiunea 6.86

Benchmark-uri

Futuremark 3DMark05 (ver.
120) (la momentul realizării
testului)

Futuremark 3DMark06 (ver.
102) (la momentul realizării
testului)

Jocuri

Tom Clancy's Splinter Cell:
Chaos Theory

FE.A.R.

Chronicles of Riddick:

Escape from Butcher Bay
Quake 4

Concluzii

Majoritatea producătorilor de plăci grafice folosesc cea mai scurtă cale pentru a-și pune etichetele pe modelele de referință oferite de companiile AMD (ATI) sau NVIDIA, în timp ce compania Gainward este ocupată cu designul acestei plăci grafice Golden Sample, care necesită cu siguranță puțin efort.

Chiar dacă nu suntem mulțumiți de unele decizii luate de companie, cum ar fi pachetul modest în care se livrează placa sau înlocuirea ieșirii DVI cu una VGA (analogică), suntem uimiți de puternica tactică a frecvențelor memoriei și nucleului. Este evident că Gainward știe pe ce buton să apese pentru a

Splinter Cell: Chaos Theory 1.3 SM 3.0 - HDR / 8x AF 1024x768x32

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
Gainward Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample	91,76	
MSI RX 1950 PRO - T2D256E	83,12	
GeCube FZ - Cool Radeon X1950 PRO	87,13	
ASUS EAX1950 PRO 256MB	84,54	
PowerColor Radeon X1950 PRO Extreme 256MB	85,17	
nVidia GeForce 7900 GS 256MB	76,80	

Splinter Cell: Chaos Theory 1.3 SM 3.0 - HDR / 8x AF 1280x1024x32

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
Gainward Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample	71,30	
MSI RX 1950 PRO - T2D256E	64,15	
GeCube FZ - Cool Radeon X1950 PRO	67,15	
ASUS EAX1950 PRO 256MB	65,33	
PowerColor Radeon X1950 PRO Extreme 256MB	65,94	
nVidia GeForce 7900 GS 256MB	55,65	

F.E.A.R. 4x FSAA / 8x AF 1024x768x32

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
Gainward Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample	51	
MSI RX 1950 PRO - T2D256E	45	
GeCube FZ - Cool Radeon X1950 PRO	47	
ASUS EAX1950 PRO 256MB	46	
PowerColor Radeon X1950 PRO Extreme 256MB	46	
nVidia GeForce 7900 GS 256MB	41	

F.E.A.R. 4x FSAA / 8x AF 1280x1024x32

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
Gainward Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample	36	
MSI RX 1950 PRO - T2D256E	31	
GeCube FZ - Cool Radeon X1950 PRO	33	
ASUS EAX1950 PRO 256MB	32	
PowerColor Radeon X1950 PRO Extreme 256MB	32	
nVidia GeForce 7900 GS 256MB	28	

încinge entuziaștii.

Merită această placă grafică aceste sacrificii în schimbul performanței? Asta depinde de fiecare utilizator, dar având în vedere că majoritatea utilizatorilor au un singur monitor, am putea spune "da, merită!", în afară de cazul în care ești un utilizator "puternic", care necesită două monitoare pentru prelucrare sau editare video. Pentru gamerii înrâiți, un monitor gigant este probabil alegerea ideală, iar o singură ieșire DVI este adecvată acestui scop.

Performanța este cel mai potrivit criteriu, iar Gainward oferă cu această placă grafică o performanță cu 13% mai bună decât cea a modelului de referință, și cu cel puțin 3% mai bună decât a modelelor premium. Aceste avantaje se simt de obicei la rezoluții sau setări ridi-

cate. Modelul Gainward Radeon X1950 PRO Golden Sample marchează revenirea companiei pe piața asiatică, care în ultimul timp și-a concentrat mai mult atenția pe piața europeană.

Din fericire, cu un nou și capabil produs ATI cum este Radeon X1950 PRO, suntem siguri de succesul acestuia, în special în secțiunea entuziaștilor.

Denumirea Golden Sample a fost cam inactivă în ultima perioadă, iar acest Radeon X1950 PRO ne va aminti ceea ce ne-a lipsit. Pe lângă performanță, compania Gainward ne asigură prețuri competitive cu cele ale altor plăci grafice cu 512MB, și anume 265USD.

În timp ce concurează și, de fapt, este mai bună decât alte plăci grafice Radeon X1950



PRO din această clasă, poate ahtiații după performanță pură ar dori să menționeze că există o grămadă de alternative mai bune. Modelele Radeon X1900 XT și X1950 XT pot fi obținute fără prea mult surplus financiar. Compania NVIDIA oferă placa

grafică GeForce 7950 GT, care reprezintă mai mult decât un simplu concurent, fără costuri suplimentare.

FIBRA

Chronicles of Riddick: EFBB 1.1 SM 2.0 4x AA 1024x768x32

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
Gainward Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample	32,30	
MSI RX 1950 PRO - T2D256E	29,57	
GeCube FZ - Cool Radeon X1950 PRO	31	
ASUS EAX1950 PRO 256MB	30,64	
PowerColor Radeon X1950 PRO Extreme 256MB	30,29	
nVidia GeForce 7900 GS 256MB	38,23	

Chronicles of Riddick: EFBB 1.1 SM 2.0 4x AA 1280x1024x32

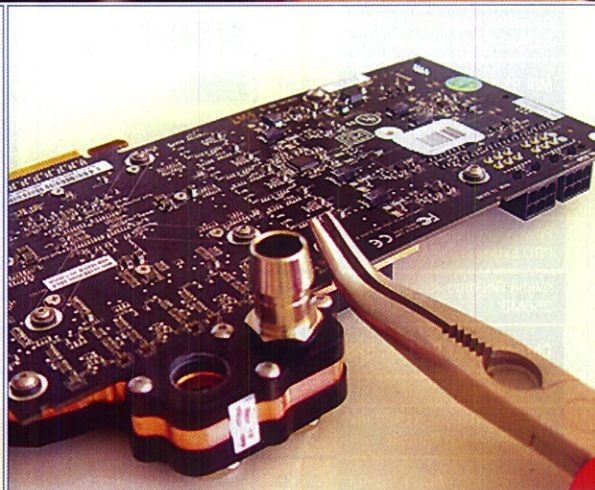
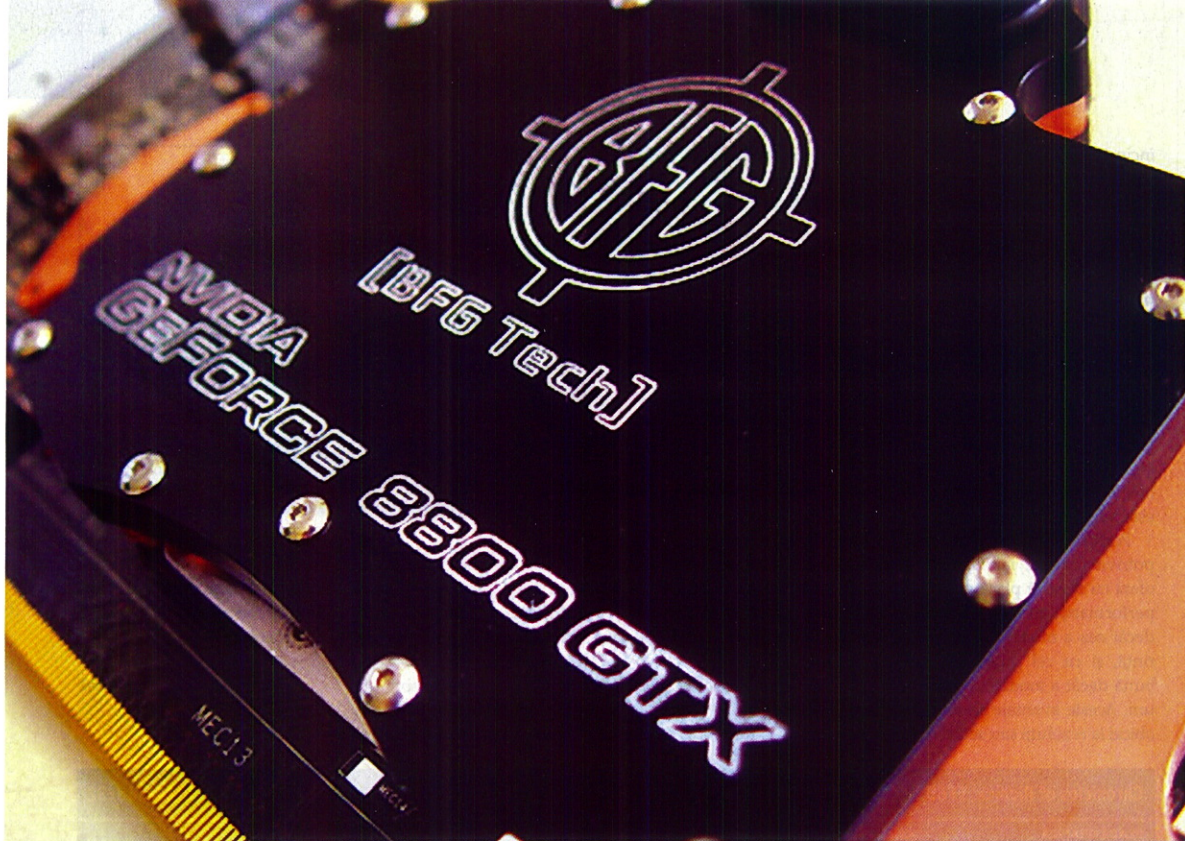
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
Gainward Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample	22,34	
MSI RX 1950 PRO - T2D256E	20,37	
GeCube FZ - Cool Radeon X1950 PRO	21,40	
ASUS EAX1950 PRO 256MB	21,19	
PowerColor Radeon X1950 PRO Extreme 256MB	20,90	
nVidia GeForce 7900 GS 256MB	25,50	

Quake 4 (calitate maximă) 4x FSAA / 8x AF 1024x768x32

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
Gainward Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample	92,3	
MSI RX 1950 PRO - T2D256E	88,2	
GeCube FZ - Cool Radeon X1950 PRO	89,9	
ASUS EAX1950 PRO 256MB	90	
PowerColor Radeon X1950 PRO Extreme 256MB	90,5	
nVidia GeForce 7900 GS 256MB	80,7	

Quake 4 (calitate maximă) 4x FSAA / 8x AF 1280x1024x32

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
Gainward Radeon X1950 PRO 512MB Golden Sample	74,9	
MSI RX 1950 PRO - T2D256E	68,7	
GeCube FZ - Cool Radeon X1950 PRO	70,2	
ASUS EAX1950 PRO 256MB	70,4	
PowerColor Radeon X1950 PRO Extreme 256MB	70,7	
nVidia GeForce 7900 GS 256MB	57,7	



BFG GeForce 8800 GTX

cu răcire lichidă (SLI)

Specificații tehnice:	GeForce 8800 GTX	GeForce 8800 GTS
Procesoare Stream	128	96
Frecvență nucleu (MHz)	575	500
Frecvență procesor Shader (MHz)	1350	1200
Frecvență memorie (MHz) 2x	900	800
Capacitate memorie	768 MB	640 MB
Interfață memorie	384-biți	320-biți
Lățimea de bandă a memoriei (GB/sec)	86,4	64
Rata de umplere a texturilor (bil/sec)	36,8	24

O dată ce puneți mâna pe o pereche de plăci grafice BFG GeForce 8800 GTX, nu cred că va fi ceva ce să vă doriți mai mult. În acest articol veți avea ocazia să realizați la ce mă refer. Nu vom pătrunde adânc în tehnologia acestor giganti 3D, pentru că am făcut-o deja în articolul precedent. Pur și simplu vom arunca o privire peste ceea ce ne oferă compania BFG.

Vă vom îndruma prin procesul de instalare a răcirii lichide, apoi vom dezvălui furia cuplului BFG GeForce 8800 GTX în câteva benchmarkuri din cadrul celor mai populare jocuri. Probabil vă veți întreba dacă această combinație de plăci grafice merită așa o "abundență" financiară. Ei bine... haideți să aflăm împreună acest lucru, analizând cel mai fierbinte produs ce poate fi cumpărat la această oră, și anume GeForce 8800 GTX cu 768MB GDDR3 cu răcire lichidă.

Un produs ce oferă un volum imens de performanță, calitate vizuală și o compatibilitate DirectX 10 absolută, indiferent că jucați un titlu mai vechi DirectX 8 sau DirectX 9, sau chiar viitoarele titluri DirectX 10, toate acestea răcorite de un bloc masiv de răcire. După cum știți deja, compania NVIDIA a dezvoltat seria GeForce 8800 cu nucleele grafice având nume de cod G80.

Ne așteptăm în acest an la apariția multor produse bazate pe acest nucleu, în special cu ocazia expoziției CeBIT și evident odată cu lansarea publică a sistemului de operare Microsoft Windows Vista. Windows Vista are nevoie de o placă grafică

compatibilă DirectX 9, deci nu vă faceți griji dacă nu aveți o placă grafică DX 10.

Fiecare își dorește o placă grafică DX 10 și exact acest lucru creează un spațiu gol pe piață, pe care NVIDIA abia așteaptă să-l umple. Pe lângă faptul că monstrul G80 este contabilul celor 681 de milioane de tranzistori (G70 are 300 de milioane de tranzistori), acesta va fi în topul liniei de producție.

Nucleul este fabricat pe 90nm, are 128 de procesoare Unified Shader și cooperează cu cei 768 MB GDDR3, care teoretic au o lățime de bandă de 86 GB/secundă.

Deci, această placă grafică are un total de 768 MB (practic 12 cipuri de 16Mx32 memorie) de memorie GDDR3 pe 384 de biți cu o frecvență de ceas de 2x900 MHz și un nucleu grafic tactat la 575 MHz cu 128 de procesoare Unified Shader, având frecvența de 1350 MHz. Toate acestea sunt așezate pe lungimea de 27 cm a acestei plăci grafice.

Conectoarele de tensiune nu au nevoie de spațiu suplimentar, nefiind poziționate la capătul plăcii grafice, ci așezate deasupra.

Toate plăcile grafice GeForce 8800 sunt furnizate producătorilor de către NVIDIA, ceea ce înseamnă că toate sunt la fel cu excepția celor a căror revizie permite o mai bună supratacare.

Ce trebuie să vă amintiți în momentul în care cumpărați acest produs? Nu trebuie să vă concentrați asupra actualului hardware în sine, ci asupra software-ului adițional, o ventilație mai specială, garanție mai

Splinter Cell: Chaos Theory 1024x768

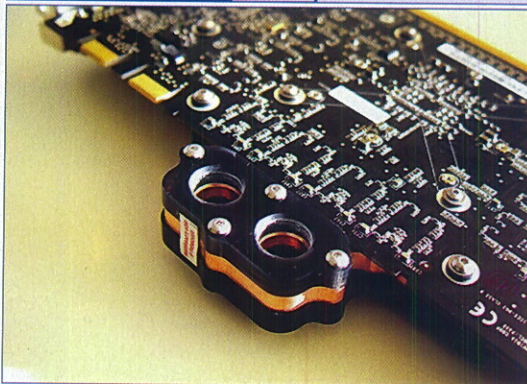
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
BFG 8800 GTX SLI	271	
BFG 8800 GTX	183	
BFG 8800 GTS	133	
ATI Radeon X1950 XTX	120	
NVIDIA GeForce 7900 GS	76	

Splinter Cell: Chaos Theory 1600x1200

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
BFG 8800 GTX SLI	181	
BFG 8800 GTX	98	
BFG 8800 GTS	70	
ATI Radeon X1950 XTX	68	
NVIDIA GeForce 7900 GS	39	

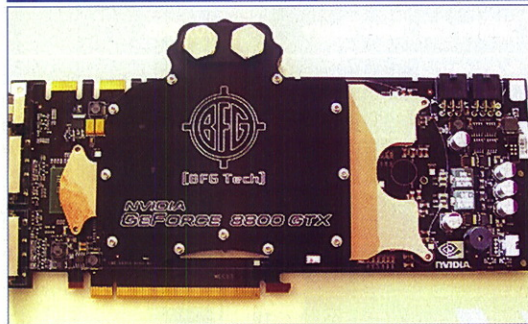
Splinter Cell: Chaos Theory 2560x1600

PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
BFG 8800 GTX SLI	101	
BFG 8800 GTX	53	
BFG 8800 GTS	37	
ATI Radeon X1950 XTX	35	
NVIDIA GeForce 7900 GS	19	



F.E.A.R.	1024x768	
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
BFG 8800 GTX SLI	213	
BFG 8800 GTX	153	
BFG 8800 GTS	118	
ATI Radeon X1950 XTX	110	
NVIDIA GeForce 7900 GS	68	

F.E.A.R.	2560x1600	
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
BFG 8800 GTX SLI	61	
BFG 8800 GTX	31	
BFG 8800 GTS	17	
ATI Radeon X1950 XTX	25	
NVIDIA GeForce 7900 GS	11	



F.E.A.R.	1600x1200	
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
BFG 8800 GTX SLI	146	
BFG 8800 GTX	79	
BFG 8800 GTS	58	
ATI Radeon X1950 XTX	56	
NVIDIA GeForce 7900 GS	32	

multă etc.

În cutia plăcii grafice BFG veți găsi o placă grafică de referință NVIDIA GeForce 8800 GTX 768MB, care funcționează și cu sistemul de operare Windows Vista.

Este evident că entuziaștii care au achiziționat sistemul de operare Windows Vista, au o platformă de ultimă oră și, mai mult ca sigur, investesc o grămadă de bani în propria platformă și poate chiar într-o placă grafică GeForce 8800 de care se vor bucura imediat după instalarea hardware și software a acesteia.

Revenind la modelul BFG pe care îl analizăm, singura diferență față de plăcile grafice GeForce 8800 produse de alte companii este răcirea cu apă, care acoperă toate cipurile de memorie și procesorul grafic. Această ediție răcită cu apă a plăcii grafice BFG GeForce 8800

GTX poate fi achiziționată cu 800USD, fiind cu 200 USD mai scumpă decât celelalte modele 8800 GTX.

Câteva date generale:

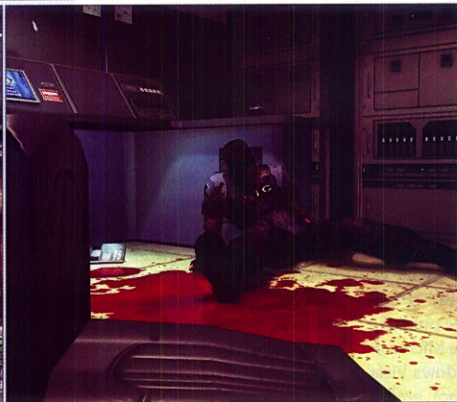
➤ Toate plăcile grafice bazate pe cipseturile GeForce 8800 GTX sau 8800 GTS sunt capabile HDCP.

➤ Procesoarele din seria GeForce 8 nu sunt numai primele procesoare grafice DX 10 lansate, ci sunt procesoarele grafice de referință pentru dezvoltarea DX 10, certificate și compatibile 100% DX 9.

➤ Toate procesoarele grafice 8800 au suport pentru tehnologia SLI.

La momentul redactării acestui articol nu existau modele de plăci grafice cu 256 MB din această serie.

➤ Toate procesoarele grafice GeForce 8800 oferă suport pen-



Prey	1024x768	
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
BFG 8800 GTX SLI	160	
BFG 8800 GTX	154	
BFG 8800 GTS	134	
ATI Radeon X1950 XTX	140	
NVIDIA GeForce 7900 GS	63	

tru Shader Model 4.0.

► NVIDIA GeForce 8800 GTX are nevoie de o sursă de tensiune de minim 450W, iar 8800 GTS necesită o sursă de tensiune de minim 400W.

Specificații tehnice:

Temperatura

Să aruncăm o privire spre temperaturile pe care le produc designul acestor sisteme de ventilație și răcire.

La temperatura camerei de 22 de grade Celsius, cu ventilatorul de referință la mersul în gol, nucleul G80 avea 57 grade Celsius, iar la solicitarea 100% a acestuia a atins temperatura de 79 de grade Celsius.

Cu răcire lichidă la mersul în gol s-au obținut 43 de grade Celsius, iar la solicitare maximă, 53 de grade Celsius (în mod SLI). Nu este deloc rău luând în considerare nivelul de zgomot.

Hardware și software folosit:

Placă de bază

nVIDIA nForce 680i SLI (eVGA)

Procesor

Core 2 Duo X6800 Extreme (Conroe)

Plăci grafice

► GeForce 8800 GTX 768 MB

BFG cu răcire lichidă

► GeForce 8800 GTX 768 MB

BFG

► GeForce 8800 GTS 640 MB

BFG

► GeForce 7900 GS 256 MB de preferință

► AMD ATI Radeon X1950

XTX 512MB

Memorie

► 2048 MB (2x1024MB)

DDR2 CAS4 tactat la 1142 MHz

- Dominator Corsair

Sursă de tensiune

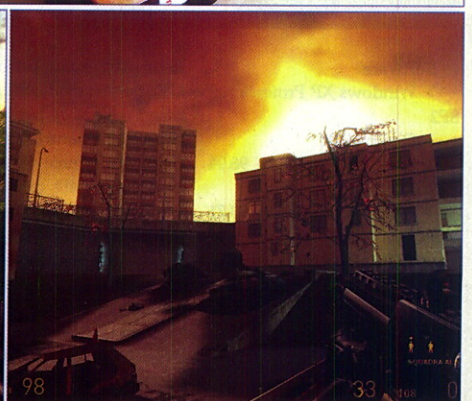
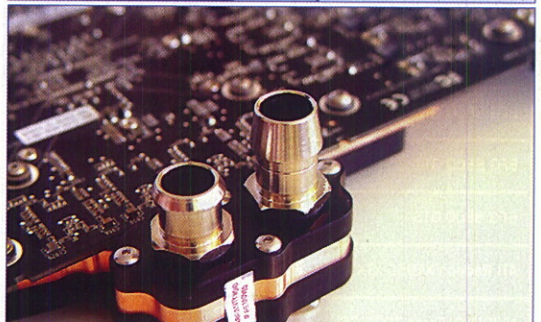
► Enermax Galaxy 1000 Wați

Monitor

► Dell 3007WFP rezoluție maximă suportată 2560x1600

Prey	1600x1200	
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
BFG 8800 GTX SLI	168	
BFG 8800 GTX	105	
BFG 8800 GTS	65	
ATI Radeon X1950 XTX	75	
NVIDIA GeForce 7900 GS	40	

Prey	2560x1600	
PLACĂ GRAFICĂ	CADRE/S	
BFG 8800 GTX SLI	100	
BFG 8800 GTX	53	
BFG 8800 GTS	43	
ATI Radeon X1950 XTX	32	
NVIDIA GeForce 7900 GS	19	



Far Cry v1.33		HDR	1024x768
PLACĂ GRAFICĂ		CADRE/S	
BFG 8800 GTX SLI	126		
BFG 8800 GTX	133		
BFG 8800 GTS	132		
ATI Radeon X1950 XTX	102		
NVIDIA GeForce 7900 GS	78		

Far Cry v1.33		HDR	1600x1200
PLACĂ GRAFICĂ		CADRE/S	
BFG 8800 GTX SLI	125		
BFG 8800 GTX	111		
BFG 8800 GTS	82		
ATI Radeon X1950 XTX	50		
NVIDIA GeForce 7900 GS	38		

Far Cry v1.33		HDR	2560x1600
PLACĂ GRAFICĂ		CADRE/S	
BFG 8800 GTX SLI	106		
BFG 8800 GTX	60		
BFG 8800 GTS	43		
ATI Radeon X1950 XTX	24		
NVIDIA GeForce 7900 GS	18		

Half Life 2: Episode One		1024x768
PLACĂ GRAFICĂ		CADRE/S
BFG 8800 GTX SLI	140	
BFG 8800 GTX	145	
BFG 8800 GTS	133	
ATI Radeon X1950 XTX	99	
NVIDIA GeForce 7900 GS	60	

Half Life 2: Episode One		1600x1200
PLACĂ GRAFICĂ		CADRE/S
BFG 8800 GTX SLI	139	
BFG 8800 GTX	92	
BFG 8800 GTS	64	
ATI Radeon X1950 XTX	50	
NVIDIA GeForce 7900 GS	26	

Half Life 2: Episode One		2560x1600
PLACĂ GRAFICĂ		CADRE/S
BFG 8800 GTX SLI	75	
BFG 8800 GTX	45	
BFG 8800 GTS	29	
ATI Radeon X1950 XTX	26	
NVIDIA GeForce 7900 GS	10	

Software

- Windows XP Professional SP2
- DirectX 9.0c
- NVIDIA ForceWare 96.94 Beta (G80)
- NVIDIA ForceWare 93.71 WHQL
- ATI Catalyst 6.10
- NVIDIA nForce 590/680i - driver 9.53

Concluzii

Dacă decideți să achiziționați

două plăci grafice GeForce 8800 GTX pentru modul SLI, vă recomand o placă de bază cu cipset nForce 680i pentru o platformă Intel, sau nForce 680A pentru platforma AMD, care să aibă la bord minim un procesor Intel Core 2 Duo E6600, respectiv un procesor AMD echivalent pentru a putea stăpâni puterea nelimitată a celor două bestii.

Sunt trei termeni care trebuie luați în considerare în momentul în care optați pentru modelul BFG cu răcire lichidă,

și anume: zgomot, performanță și temperatură.

În orice caz foarte puțini vor fi aceia care vor investi atât de mulți bani într-o astfel de platformă. Dar oare are rost să investești atâta pentru jocuri?

La urma urmei e decizia pe care o ia fiecare singur.

După părerea noastră, o singură placă grafică din seria GeForce 8 este suficient de performantă pentru a satisface orice gamer.

Cu o singură placă grafică

BFG GeForce 8800 GTX am jucat jocul *Prey* în rezoluția 2560x1600 cu detalii maxime, 16x AA, cu o rată medie de 34 cadre/s.

Sperăm ca aceste plăci grafice să se descurce la fel de bine și în titlurile DX 10, care urmează să apară cât de curând.

FIBRĂ

Răcitor pentru placa grafică

Cooler Master CoolViva Pro



Alături de îmbunătățirea puterii și performanței, unul dintre efectele inevitabile ale noului procesor grafic G80 din seria plăcilor grafice GeForce 8 produse de compania NVIDIA în cursa înarmărilor, este volumul mare de căldură generat de aceste puternice procesoare grafice. Producătorii au inventat răcitoare tot mai mari, folosind odinioară metode exotice pentru a rezolva această problemă. Cea mai recentă soluție oferită de Cooler Master în acest scop este silențiosul răcitor CoolViva Pro pentru plăci grafice.

Primul lucru pe care îl veți

remarca la acest răcitor este dimensiunea, urmată apoi de forma lui. Chiar dacă este mai mic ca unele răcitoare de referință de la ATI sau NVIDIA, CoolViva Pro va ocupa încă un slot învecinat. CoolViva Pro vă oferă o ambianță liniștită și silențioasă (nivel de zgomot de 20 decibeli sau chiar mai puțin). Am putea spune că acest ventilator nici nu se va auzi de celelalte zgomote produse de calculator. Viteza de operare a acestui ventilator variază între 700 și 1800 RPM, în funcție de temperatura procesorului grafic. În ciuda dimensiunii acestui răcitor, greutatea lui este de doar

320g. În mare parte, răcitorul are aripioare din aluminiu și o carcasă din plastic.

Chiar și ventilatorul de 74mm este aproape tot din plastic. Baza și cele trei conducte de cupru distribuie căldura printre aripioarele din aluminiu.

Pachetul acestui răcitor vine cu opt mini-radiatoare individuale pentru cipurile de memorie și cu un braț pentru slotul învecinat, pe unde aerul fierbinte poate fi scos în afara carcasei.

Răcitorul CoolViva Pro este bun atât pentru plăcile grafice ATI, cât și pentru NVIDIA. Există două clame diferite, fiecare dintre acestea pentru câte un producător. Majoritatea plăcilor grafice din generațiile recente sunt compatibile cu acest răcitor, excepție face doar GeForce 7950 GX2 din motive evidente, și unele variante AGP ale noilor procesoare grafice.

Este indicat să urmăriți specificațiile de mai jos pentru a ști care sunt procesoarele grafice compatibile cu acest răcitor.

Specificațiile produsului

Dimensiunile totale: 178,5 x 130 x 41mm

Aripioare din aluminiu cu bază de cupru și trei conducte din cupru

Viteză: 700 - 1800 RPM

Ventilator de 74mm cu două bile de rulment

Zgomot: 20 decibeli

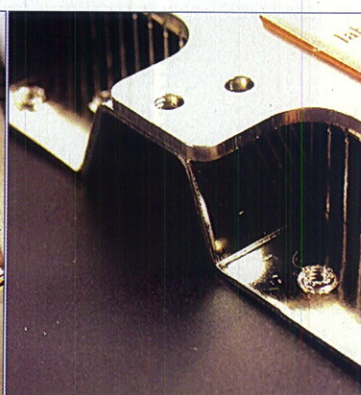
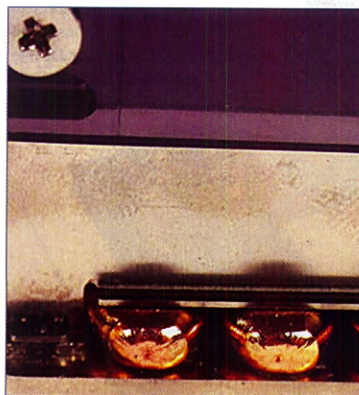
Voltaj nominal: 12V

Greutate: 320g

Include 8 radiatoare mici pentru cipurile de memorie

Suport pentru seria ATI Radeon X600/700/800/1300/1600/1800/1900

Suport pentru seria NVIDIA GeForce 6200/6600/7600/7800/7900.



FIBRĂ

Lian Li PC-A10

carcasă din aluminiu

Ușoară și rezistentă la coroziuni, carcasa Lian Li este fabricată din aluminiu. Aluminiul este un material relativ mai scump ca și oțelul, de aceea producătorii preferă să utilizeze aluminiul pentru fabricarea modelelor high-end. Oferta Lian Li nu este una ieftină, iar entuziaștii ar trebui să se uite în urmă și să observe ce fel de carcase a produs acest nume, Lian Li. Carcasa Lian Li PC-A10 pare să fie cea mai bună ofertă a acestei companii. PC-A10 are dimensiuni mari și se poate

compara cu binecunoscuta carcasă Cooler Master CM Stacker 830 sau Gigabyte 3D Aurora 570.

Design-ul exterior

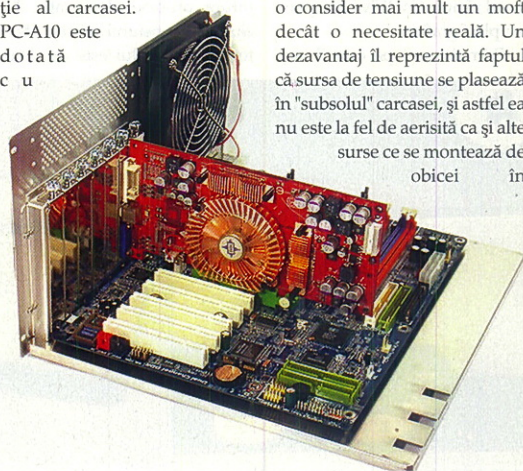
PC-A10 este complet construită din aluminiu, având o suprafață fină și rece. Înainte de a utiliza carcasa ești avertizat să nu o zgâriezi accidental cu obiecte din metal, pentru că aceste zgârieturi se pot observa cu ușurință mai ales pe o carcasă de culoare neagră. Cu toate acestea, versiunea carcasei de

culoare argintie se descurcă mai bine din acest punct de vedere. Cu o înălțime de 535 mm, Lian Li se încadrează în rândul carcaselor performante, concurând direct cu impresionanta carcasă Gigabyte 3D Aurora 570. Ca și alte carcase din această categorie, PC-A10 are o ușă frontală care permite accesul la cele șapte spații de andocare de 5,25 inci - "asta permițându-ți să îți ascunzi unitățile tale optice vechi și care s-au îngălbenit datorită fumului de țigară". Glumesc evident, însă ușa este construită solid și are deschidere pe partea stângă. În timp ce orientarea de deschidere a ușii este tipică pentru aceste carcase, poziția de deschidere i se poate schimba la nevoie. Ca și la Gigabyte 3D Aurora, carcasa Lian Li PC-A10 este dotată cu două găuri care permit accesul tuburilor ce se conectează la un sistem de răcire lichidă. Acum să trecem la sistemul de ventilație al carcasei.

PC-A10 este dotată cu

două ventilatoare de 120 mm pentru a asigura o bună ventilație a plăcii de bază, un ventilator de 120 mm în fața carcasei pentru a răci hard discurile și un al patrulea care se poate monta opțional. Viteza celor patru ventilatoare se poate ajusta la nevoie. Lian Li a dotat carcasa cu toate cablurile necesare, pentru a ușura munca utilizatorului. Carcasa se deosebește de cele clasice prin faptul că se pot monta două surse de tensiune. Cele două surse de tensiune ar fi necesare dacă ai folosi toate spațiile de andocare pe care le are în dotare carcasa. Însă, din anumite considerente, prea puțini ar fi cei care și-ar cumpăra două surse de tensiune, mai ales că există surse de tensiune care sunt capabile să alimenteze atât șapte unități optice, trei hard discuri, etc., cât și plăci de bază care suportă tot atâtea componente. Așa că montarea celei de-a doua surse o consider mai mult un moft decât o necesitate reală. Un dezavantaj îl reprezintă faptul că sursa de tensiune se plasează în "subsolul" carcasei, și astfel ea nu este la fel de aerisită ca și alte

surse ce se montează de obicei în





SPAȚIU DE ANDOCARE pentru unitate floppy

top-ul' carcasei. De asemenea, este inclus un cablu de extensie care permite pornirea a două surse de tensiune de către placa de bază.

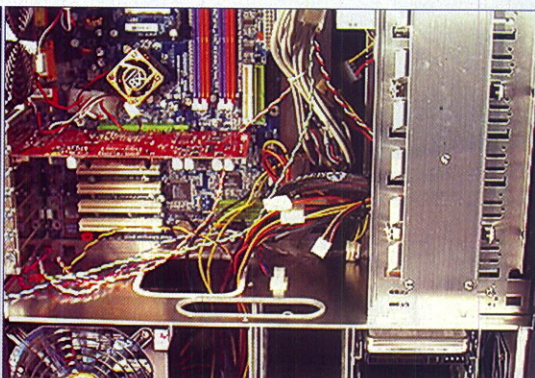
Design-ul interior

Lian Li PC-A10 a fost compartimentată în trei părți. Însă, cele trei compartimente comunică între ele prin câteva găuri mari pentru a permite instalarea cu ușurință a cablurilor. Ca și în exterior, și în interior găsim câteva colțuri care ar putea să ne rănească puțin - dacă nu le dăm atenție. Instalarea unității optice mi-a luat mai mult timp decât mă așteptam, datorită capacului care ascunde spațiul de andocare de 5,25 inci și pentru că a fost foarte "asigurat". Astfel, a trebuit să scot cele două panouri laterale și să deschid cele două butoane ce asigură capacul de carcasă. După ce am introdus unitatea optică în slot am asigurat unitatea cu mecanismul unic al lui Lian Li. Oricum, acest mecanism asigură o parte a unității optice - de

aceea vă recomand ca cealaltă parte să o asigurați cu șuruburi dacă plănuți să mutați carcasa din când în când. Discutând de șuruburi și alte accesorii, Lian Li nu s-a zgârcit deloc, pentru că ele se găsesc din abundență în pachete din plastic. Instalarea hard discului nu se face fără unelte, cum m-am obișnuit la alte carcase cu șine, ci se instalează cu ajutorul unor șuruburi care au inele din cauciuc, dar care s-au înșurubat cu ușurință.

În concluzie...

Lian Li PC-A10 pare o carcasă distantă și rece, însă acestea sunt punctele ei forte. PC-A10 denotă seriozitate, și este o carcasă care absoarbe excelent căldura produsă de componentele instalate în interiorul acesteia. Multe colțuri ale carcasei sunt finisate, însă am găsit câteva care te pot răni dacă nu ești atent! Chiar dacă carcasa nu ne scutește de unealta principală - șurubelnița, utilizarea șuruburilor pentru a susține componentele în socluri nu este o pro-



INTERIORUL CARCASEI cu toate componentele necesare montate

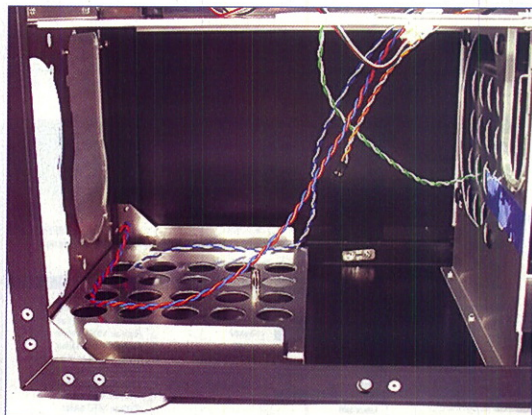
blemă. Acum entuziaștii care au "nevoie neapărat" de două surse de tensiune vor găsi utilă această carcasă, iar cablul de extensie inclus în pachetul carcasei îți permite să pornești imediat cele două surse de tensiune. De asemenea, pentru cei care se gândesc să-și achiziționeze un sistem de răcire lichidă pentru procesor și placa grafică, Lian Li are două găuri "predefinite" pentru aceste sisteme de răcire.

Tava pentru placa de bază se poate scoate din carcasă pentru a facilita montarea cu ușurință a plăcii de bază, iar cele patru ventilatoare cu sistem de ajustare a vitezei sunt câteva caracteristici notabile, care nu sunt disponibile în cazul carcaselor ieftine. Însă, avem totuși un obsta-

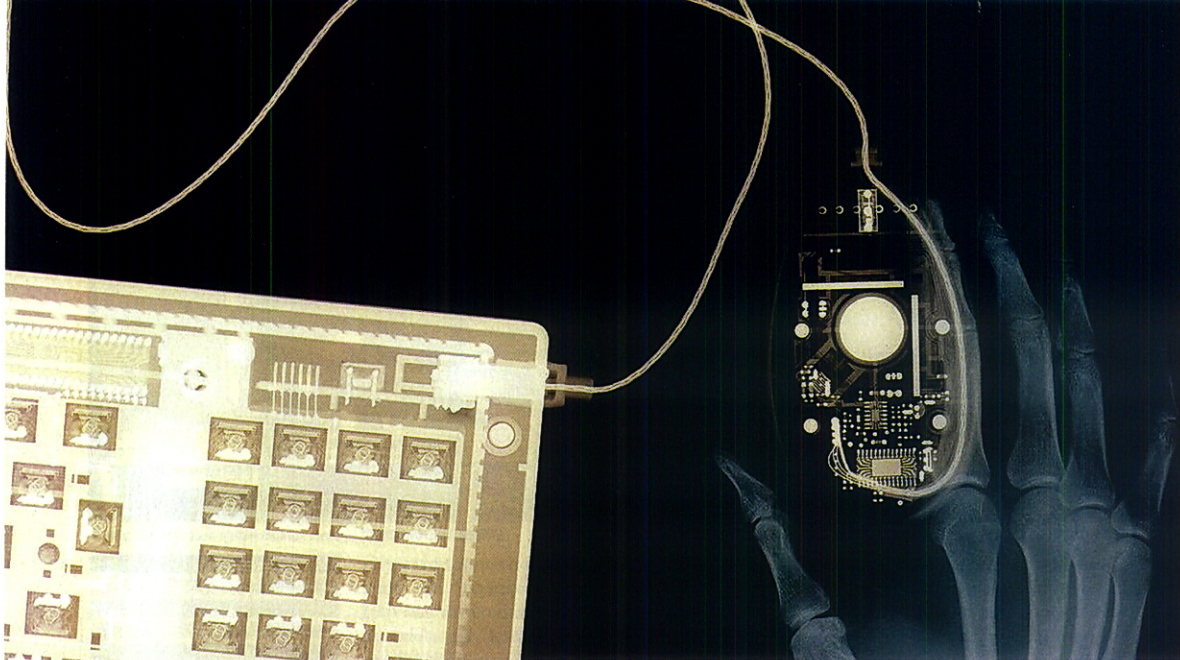
Caracteristici Lian Li PC-A10	
Înălțime:	535 mm
Lățime:	215 mm
Adâncime:	522 mm
Greutate:	9kg
Material:	Aluminu
Plăci de bază suportate:	micro și standard ATX
7 x 5,25 inci spații de andocare (1 x 5,25 inci în care se poate instala o unitate de 3,5 inci)	
În spate - 7 sloturi de extensie	
frontal două porturi USB 2.0	
un port FireWire (IEEE 1394)	
un port Audio In/Out	

col, carcasa costă 310 USD, iar mulți cred că se gândesc deja să-și cumpere o carcasă mai ieftină, și restul banilor să îi investească mai bine în componente. Totuși, repet, ultima decizie ne aparține!

DORIAN



CUȘCA pentru sursele de tensiune



LABORATORUL SOFTWARE

Testează și prezintă programe utile și gratuite

În această rubrică îți prezentăm mai multe programe gratuite și interesante; probabil că unele dintre ele se potrivesc gusturilor tale. Vom testa, lună de lună, mai multe programe care te ajută să operezi pe sistemul tău în diferite scopuri. De exemplu, să beneficiezi de o

interfață mai plăcută pentru sistemul tău de operare, să folosești un program care să te destindă din când în când, sau să folosești un program care să-ți curețe sistemul de înregistrările nedorite, istoria siturilor pe care le-ai vizitat etc. Sistemul pe care l-am folosit pentru

a testa programele de mai jos este compus din: Procesor Extrem Edition Pentium 4 3.2 GHz (soclu 478), memorie RAM 1 GB, hard disc Excelsor de 80 GB, unitate optică DVD-RW BenQ, unitate de discetă, placă video GeForce 5200 FX, monitor Samsung 795DF

(TCO'03).

Redacția nu își asumă răspunderea pentru eventualele daune create de orice dintre programele prezentate și testate mai jos!

Instalare drivere pentru plăci video ATI (AMD) și NVIDIA

Desigur că pe toți ne obse- dează faptul de a avea în calculu-

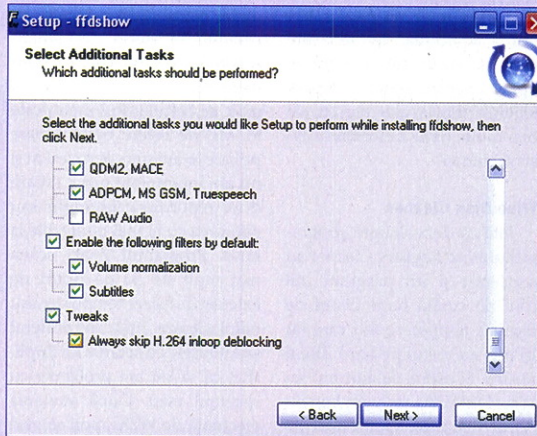
latorul nostru cea mai puternică placă grafică produsă de compania ATI sau NVIDIA. Acum nu discutăm de gusturile

fiecăruia, și nici raportul preț/performanță al plăcilor video. După ce ne cumpărăm placa noastră preferată, firesc, insta-

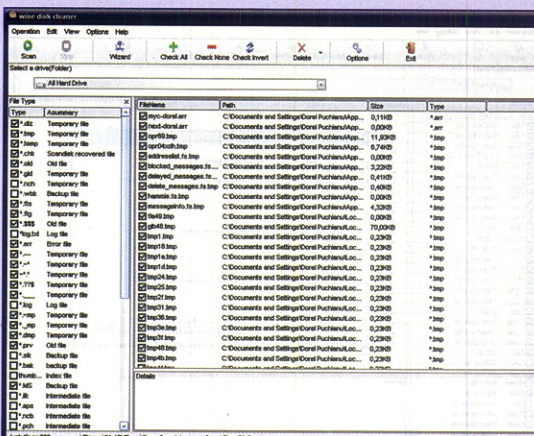
lăm driverul de pe CD-ul care se găsește în pachetul plăcii. Dacă întâmpinăm dificultăți cu driverul, în sensul că anumite

DOWNLOAD Driver Ati Catalyst 7.1 pentru seria Radeon

DOWNLOAD Driver Nvidia ForceWare 93.71 pentru seria GeForce 7



☞ **BIFEAZĂ SUBTITLES** și îți va deschide subtitlarea filmului direct în Windows Media Player



DUPĂ SCANARE WDC a descoperit peste 91 MB de fișiere temporare

aplicații sau jocuri nu funcționează corespunzător, trebuie în primul rând să ne actualizăm driverul de pe situl producătorului. Așadar intrăm pe situl (<http://ati.amd.com/support/driver.html>) al companiei AMD, care este de acum firma producătoare a plăcilor RADEON, și ne descărcăm ultimul driver pentru modelul plăcii noastre. Identic procedăm și în cazul plăcilor nVIDIA, însă situl acestora este: www.nvidia.com/content/drivers/drivers.asp. La momentul redactării acestui articol, ultimul driver pentru plăcile ATI (AMD) Radeon este Catalyst versiunea 7.1, iar pentru plăcile nVidia GeForce din seria 7 este ForceWare 93.71. Ei, și de aici încep problemele, nu întotdeauna când placa dvs. nu funcționează corespunzător în anumite aplicații sau jocuri este vinovat driverul plăcii, pentru că el ar fi vechi. Într-adevăr driverurile noi aduc întotdeauna îmbunătățiri de performanță

atât pentru plăcile video, cât și pentru rezolvarea unor bug-uri. Dar instalarea anumitor aplicații pe sistemul dvs. poate afecta funcționarea corespunzătoare a plăcii video, de aceea când vă loviți de probleme la placa grafică este bine mai întâi să dezinstalați programele instalate recent.

Fiindcă programele respective pot fi cele care creează probleme plăcii grafice. Și, în plus, nu întotdeauna un driver nou pentru placa ta video veche (1-2 ani de la lansare plăcii) îmbunătățește performanța ei.

Dacă placa ta video "mai veche" nu a avut probleme de funcționare cu un driver mai vechi decât cel lansat pe situl oficial al producătorului, e bine să-l păstrezi și pentru o eventuală reinstalare a sistemului de operare. Nu întotdeauna un driver nou va îmbunătăți performanța plăcii video!

FFDSHOW MPEG-4 VIDEO DECODER

Dimensiune: 3,2 MB
Sistem de operare: Windows 9x/ME/NT/2K/XP/2K3
Download: <http://sourceforge.net/projects/ffdshow/>
VERSIUNE TESTATĂ: 20070107
Utilizare maximă procesor: N/A
Spatiu ocupat de program în memoria RAM: N/A
PREȚ: Gratuit

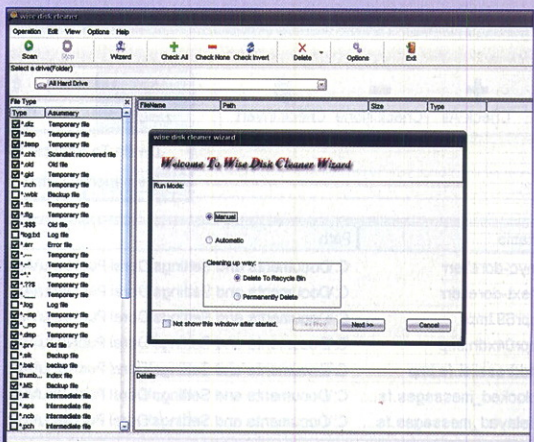
WISE DISK CLEANER

Dimensiune: 1,01 MB
Sistem de operare: Windows 98/ME/NT/2000/XP/XP-X64/2003
Download: www.wisecleaner.com
VERSIUNE TESTATĂ: 1.72 build 57
Utilizare maximă procesor: 42% (în medie 15-20%)
Spatiu ocupat de program în memoria RAM: peste 5 MB
PREȚ: Gratuit

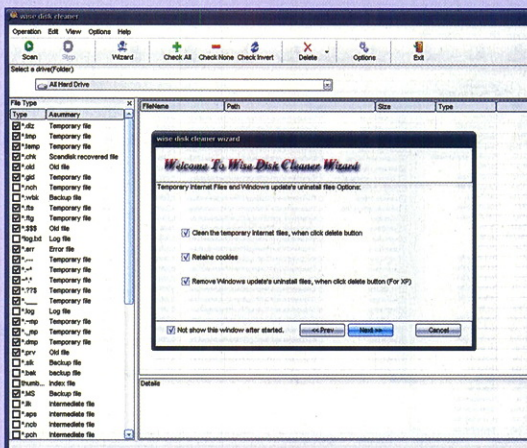
FFDSHOW MPEG-4 Video Decoder

Codec-urile ne permit să vizionăm filmele noastre preferate în format digital. Și aici mă refer în special la filmele DivX sau cele cu binecunoscuta extensie avi. Cu siguranță toți care citesc acest articol au vizionat cel puțin un film pe calculatorul personal. Pe Internet găsim multe pachete cu așa numitele codec-uri, care se instalează în sistem și, prin intermediul unui player video, putem urmări filmul preferat. Desigur, pentru redarea filmelor în format avi utilizatorii folosesc și alte playere decât cel din

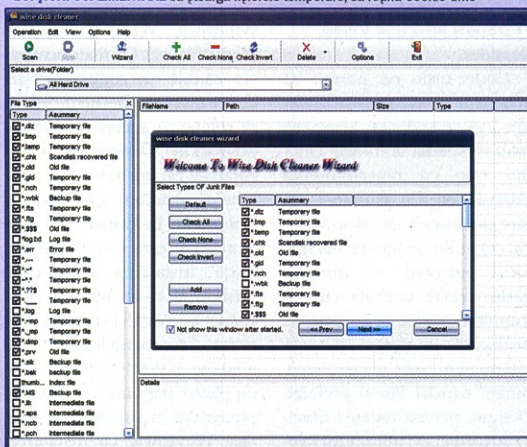
Windows, WMP (Windows Media Player). Cu toate acestea am căutat un codec care să ocupe un spațiu destul de mic și să ruleze cu succes filmele cu extensia avi. Desigur, nu pot să garantez că ffdshow îți va permite să vizionezi toate filmele compresate în formatul avi, dar filmele pe care le-am vizionat după instalarea codec-ului ffdshow au rulat fără nicio problemă în WMP. Particular am testat compatibilitatea lui ffdshow cu WMP pentru că este un player popular și se găsește preinstalat în sistemul de operare Windows. La instalarea codec-ului poți seta ca la porni-



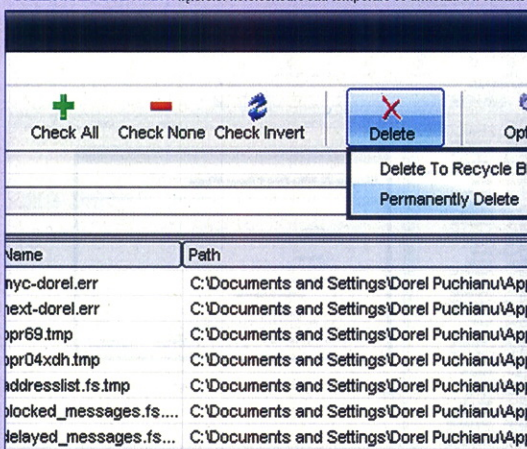
☞ **MODUL DE OPERARE** automat sau manual



◆ **OPȚIUNI SUPLIMENTARE** să ștergă fișierele temporare, să rețină Cookie-urile



◆ **SELECTAREA EXTENSIILOR** fișierelor nefolositoare sau temporare ce urmează a fi căutate



◆ **ȘTERGERE** permanentă

rea unui film să încarce și subtitrarea adiacentă. Tot aici este bine să setezi cât mai multe opțiuni pentru a spori compatibilitatea player-ului tău cu cât mai multe filme în formatul avi și nu numai.

Wise Disk Cleaner

Iată că dezvoltatorii programului Wise Registry Cleaner au conceput și un program util care ne curăță hard discul de fișierele temporare sau care nu își mai au rostul pe hard discul nostru. Și astfel, cu ajutorul lui Wise Disk Cleaner vom beneficia de mai mult spațiu liber pe hard disc. Însă, înainte de a începe prezentarea lui Wise Disk Cleaner (prescurtat WDC) vreau să vă fac câteva precizări despre programul Wise Registry Cleaner (prescurtat WRC) pe care l-am testat și prezentat în primul număr al revistei noastre. De curând s-a lansat versiunea WRC 1.76 Build: 76; am testat-o și este mult mai performantă ca și versiunea 1.2 pe care am prezentat-o inițial. Noua versiune este mult mai performantă pentru că face back-up automat la regiștrii sistemului de operare, și dacă se șterg din greșală sau diverse motive înregistrări importante, poți să le readuci la forma inițială fără prea multe bătaie de cap. Desigur, noua versiune a lui WRC este mai performantă și cu siguranță va găsi mai multe înregistrări greșite în regiștrii sistemului tău de operare decât reușea versiunea 1.2. Acum să trec la treabă - să testez și să vă prezint programul WDC. WDC este o aplicație ușor de folosit care vă creează spațiu pe hard disc prin eliminarea permanentă sau în Recycle Bin a fișierelor nefolositoare. Și aici să vă dau exemple de extensii ale fișierelor nefolositoare, temporare etc.: *.diz, *.tmp, *.gid, *.err, *.dbf etc. Chiar și utilizatorii experimentați pot să ștergă cu ușurință fișierele nefolositoare. WDC scanează toate partițiile și

după terminarea scanării îți permite să ștergi permanent sau în Recycle Bin fișierele neutilizabile. În practică, WDC a găsit pe calculatorul meu peste 91 MB de fișiere nefolositoare pe care le-am șters permanent și nu am întâmpinat nici o eroare după repornirea sistemului sau operarea cu el mai multe zile la rând. Programul poate scana mai mult de 50 de tipuri de extensii de fișiere temporare sau nefolositoare. Însă, am preferat să-l folosesc cu setările lui implicite, ca să nu am probleme cu sistemul meu. După scanarea efectuată de WDC, poți să vezi o descriere detaliată a fiecărui fișier descoperit. De asemenea, scanarea fișierelor de către WDC se poate face și separat pe partiții sau pe discuri temporare, cum ar fi stick-uri flash USB, hard discuri externe etc.

Singurul fapt care mă deranjează la WDC este mărimea interfeței - care este cu ceva mai mică decât o interfață normală maximizată pe tot ecranul - și astfel când vroiam să închid WDC închideam de fapt alte ferestre (programe) care erau deschise în spatele lui WDC. Pe final, WDC îți menține hard discul curat, adică fără fișiere temporare sau nefolositoare, și astfel beneficiezi de mai mult spațiu pe hard discul calculatorului tău.

Globul pământesc în versiunea digitală

Pe vremuri aveam acasă bi-necunoscutul "glob pământesc" pe care îl studiam din când în când. Acum, dacă beneficiezi de un PC și o conexiune la Internet, poți să-ți descarci două programe cunoscute care îți permit să conspectezi globul pământesc din mai multe puncte de vedere. Astfel, ofertele gratuite ale globului sunt furnizate de programele NASA World Wind (prescurtat NWW) și Google Earth (prescurtat GE). NWW ocupă în versiunea full 58,8 MB, iar GE versiunea 4 -

NASA WORLD WIND

Dimensiune: 58,8 MB
Sistem de operare: Windows 2000/XP
Download: <http://worldwind.arc.nasa.gov/download.html>
VERSIUNE TESTATĂ: 1.3.5.0
Utilizare maximă procesor: 95% (în medie 40 - 65 %)
Spatiu ocupat de program în memoria RAM: peste 300 MB
PRET: Gratuit

GOOGLE EARTH

Dimensiune: 14,3 MB
Sistem de operare: Windows 2000/XP
Download: <http://earth.google.com/download-earth.html>
VERSIUNE TESTATĂ: 4.0.2737 (Randare OpenGL)
Utilizare maximă procesor: 25% (în medie 10-17%)
Spatiu ocupat de program în memoria RAM: peste 290 MB
PRET: Gratuit

gratuită ocupă 14,3 MB. După ce am descărcat cele două aplicații le-am instalat ușor și fără probleme. În practică, modul de navigare pe globul pământesc - pentru a accesa continente, oceane, țări, orașe etc. - pe care îl oferă NWW este mult mai săracios ca și cel oferit de GE. Deosebirea dintre NWW și GE este că NASA World Wind utilizează mai puțin conexiunea la Internet decât Google Earth pentru a încărca spre exemplu hărțile la înaltă rezoluție ale orașelor. Conform specificațiilor, ambele programe cer cel

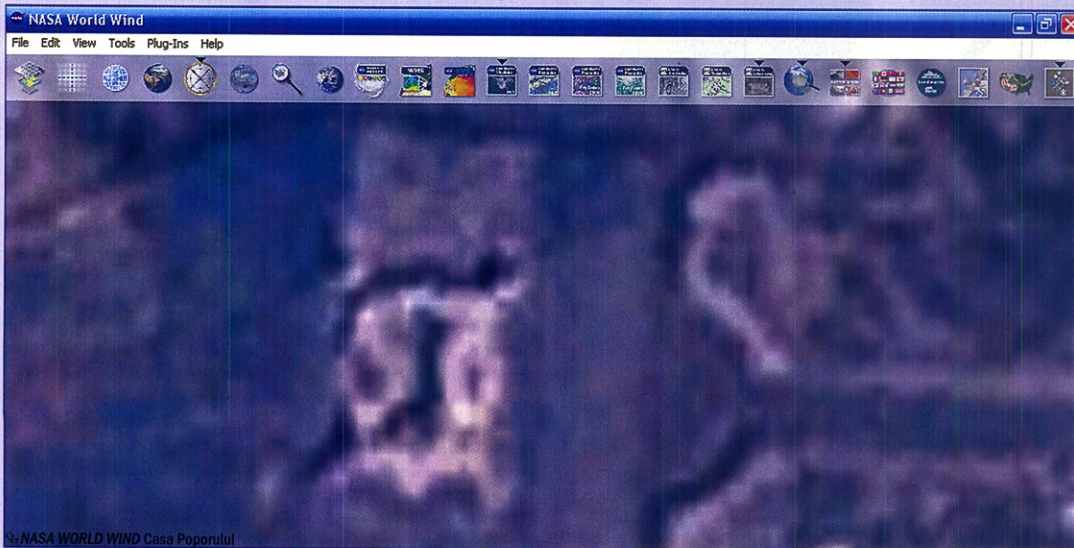
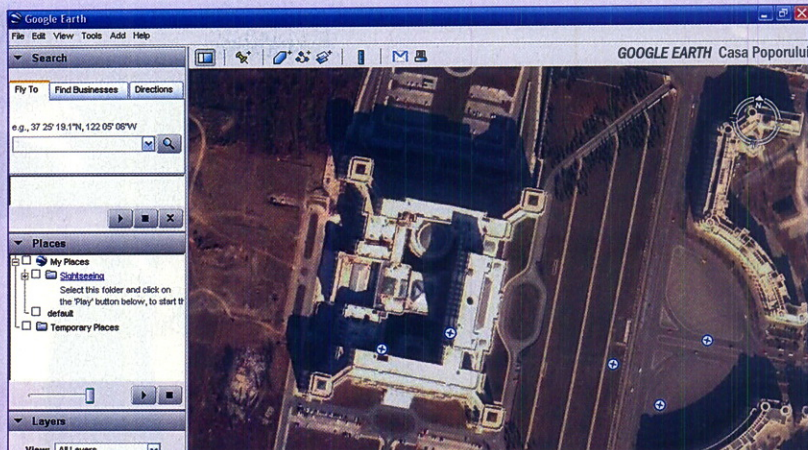
puțin un calculator modern. Astfel, eu vă recomand minim - un sistem Intel Pentium 4 tactat la 2 GHz, placă video cel puțin GeForce seria 5, și memorie 512 MB RAM. Pe forumuri mulți laudau NWW însă, în practică, Google Earth la ora actuală dispune de mai multe hărți digitale la rezoluții înalte - care îți permit să observi clar de la clădiri, până la autovehiculele de pe șosele. Desigur, am făcut și un test practic pentru a observa exact ceea ce oferă în realitate cele două programe. Am vizitat cu lupa câteva orașe principale

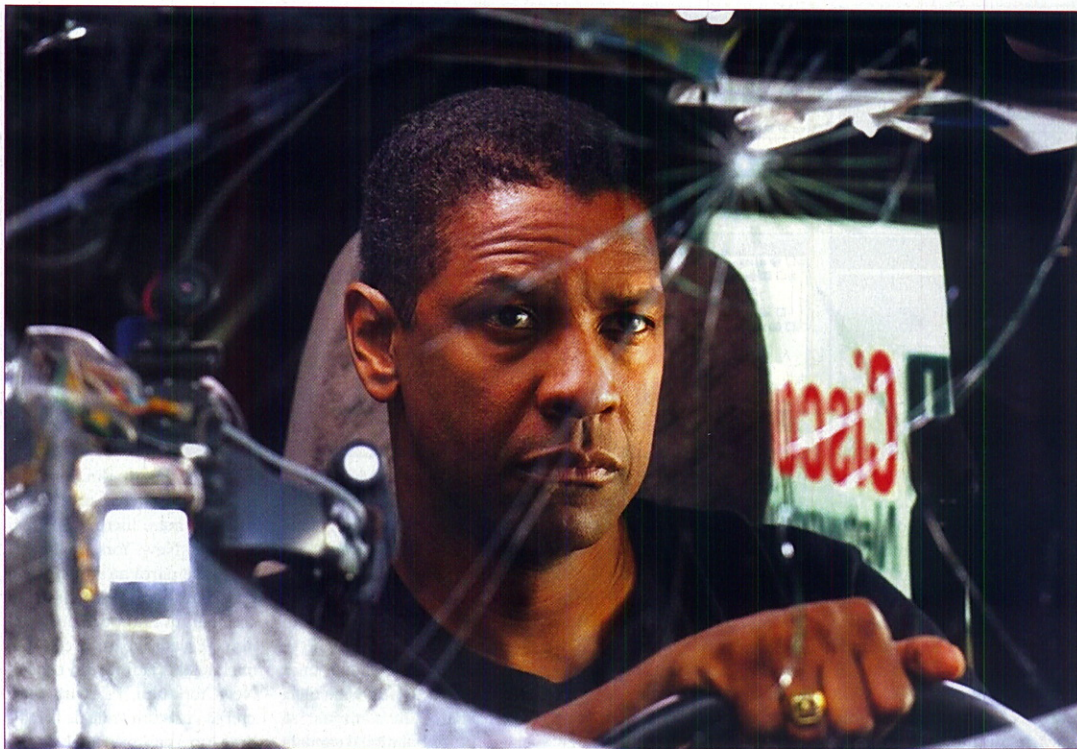
de pe glob. Și anume în fotografii poți observa Casa Poporului afișată de cele două programe. Actualmente în NWW am putut să disting o imagine pătrătoasă neconturată cu cea mai faimoasă clădire din România, în schimb în GE se vede clar clădirea, ba mai mult poți observa și autovehiculele din parcare. Am continuat să vizitez pe globul digital capitala Italiei, Roma, din nou și aici imaginile pe care le afișează GE sunt net superioare lui NWW.

Cu ajutorul lui GE poți să vezi cu exactitate San Pietro, iar

în NWW ai parte din nou de o imagine pătrătoasă care nu îți prezintă mare lucru. Când am ajuns în New York cu NWW imaginile parcă au fost cu ceva mai clare decât cele afișate în continentul European, însă din nou GE a afișat până la cele mai mici detalii clădirile din centrul New York-ului. Pe scurt, dacă vrei să vezi cum arată de la înălțime un oraș principal de pe planeta noastră îți recomand să folosești Google Earth.

DORIAN

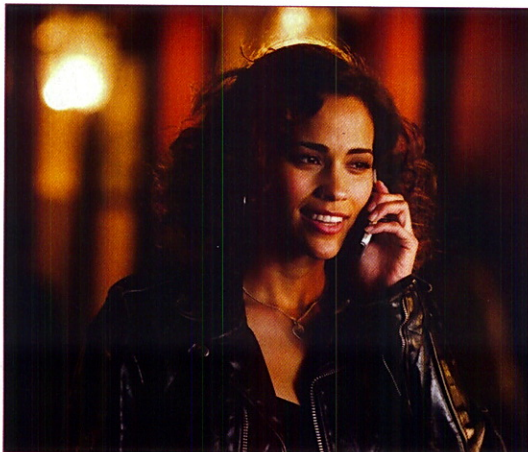




Déjà-vu

De la Top Gun încoace, întreaga operă a regizorului Tony Scott pare pecetluită de fascinația pentru viteză, ca efect de legătură între spații, care nu au altceva în centru decât filmul însuși, imaginea. Scott caută să fie de ambele părți ale spectrului, vrea să curbeze liniaritatea timpului filmului. Cu Déjà-Vu, cineastul a găsit, în sfârșit, un story pe măsura obsesiilor lui. Mai mult decât un film, Déjà-Vu ne propune o viziune tulburătoare a cinematografiei însăși. Încă de la intro, filmul este un model de fluiditate și eficacitate narativă, în care, timp de vreo 10 minute, nu există absolut niciun dialog. Între fragmentarea spațiului,

tranzițiile muzicale și sonore, filmul oferă o concentrare de imagini, în care fiecare dintre acestea devine un pivot în centrul unui Maelstrom. Două scene atrag însă atenția în mod deosebit. Prima este cea în care Doug Carlin (Denzel Washington) descoperă imaginile trecutului, reprezentând-o pe cea pe care a lăsat-o la morgă cu câteva minute înainte. Extrem de simplu, Scott creează ideea celor două temporalități care coexistă în prezent. Cea de-a doua scenă este urmărirea în mașină în care Washington urmărește teroristul din trecut în prezent. Obligat de viteză care îl domină, Tony Scott a atins în Déjà-Vu un fel de punct zero al timpului în



care trecutul și prezentul se confundă. Sigur că nu totul este pură cinematografie, pentru că apare problema terorismului și situația geografică a zonei New Orleans post Katrina.

Multiplele evocări ale lui Dumnezeu sau ale destinului, amestecul de metafizică naivă cuplată cu interpretări științifice delirante, dezvăluie o viziune confuză a interdependenței lucrurilor. Chiar dacă încă se mai percep urmele spirituale ale lui Dick, *Déjà-Vu* îți dă de înțeles utilitatea unei științe premonitoare a evenimentelor ale cărei legături cu actualitatea relevă o

criză cu care Dick însuși nu ar fi fost de acord. Mesajul filmului este pe cât de paradoxal pe atât de ambiguu: pe de o parte este evocat destinul, pe de alta apare știința pentru a desface și schimba trecutul. Poate fi controlat timpul ca să refaci Istoria și să stăpânești destinul lumii? Sau simplul fapt de a putea modifica evenimentele este dovada că nu există destin? Posibil contra probabil, *Déjà-Vu* este înrădăcinat în actualitate.

STRĂINUL



Universurile paralele

Ca să înțeleagă mai bine legile timpului, Tony Scott și Jerry Bruckheimer au consultat savanți de renume mondial, între care Brian Greene, profesor de fizică la Columbia University, expert în teoria corzilor (string theory). Cei doi l-au cerut lui Greene să le explice în modul cel mai simplu unele teorii despre călătoria în timp și universurile paralele. Greene a explicat că noi trăim într-o lume în care nu suntem întotdeauna conștienți de trucerile pe care ni le joacă mintea noastră atunci când este vorba despre timp. De exemplu, când te privești într-o oglindă aflată la cca. doi metri distanță ești convins că îți vezi propria imagine în timp real, dar în realitate observi o imagine care a apărut înainte cu 16 nanosecunde. Dacă e să fim exacți, de fapt, privim trecutul! Greene le-a mai explicat celor doi că azi, unii fizicieni cred în existența unui număr infinit de universuri paralele în cosmos și că nouă ne-a fost dat

să trăim într-unul dintre acestea ignorându-le pe celelalte.

Una dintre ipotezele despre modul în care ar putea funcționa universurile paralele ne este dată de o nouă frontieră a fizicii actuale: teoria corzilor. Teoria postulează că universul ar fi compus din mici corzi sau membrane care vibrează în 11 dimensiuni. În acest cosmos pluridimensional, celelalte universuri paralele ar putea fi separate de al nostru printr-o distanță minimă de un milimetru. Greene a utilizat analogia pâinii: universul nostru și tot ce conține acesta ar fi doar o felie subțire dintr-o pâine de mărimi gigantice...

Este adevărat că aceste teorii lasă multe semne de întrebare, dar mai ales deschid perspective incredibile pentru posibilitatea călătoriei în timp sau manipularea trecutului și a viitorului.

Fenomenul Déjà-Vu

Este un fenomen comun, dar psihiatrii, neurologii și fizicienii sunt de acord în ideea că déjà-vu nu se pretează la explicații simple. Realizatorii filmului au descoperit că există multe teorii care pomesc de la psihologie și ajung la fantezie; Unii neurologi cred că déjà-vu se verifică atunci când creierul se fixează pe ceva anume - un sunet, un miros, ceva văzut - a cărui apariție într-un alt moment provoacă o confuzie între trecut și prezent; Unii medici cred că déjà-vu este frecvent la pacienții afectați de patologii ale lobului temporal, deducându-i astfel originea

dintr-un stimul venit din partea creierului; Unii psihianalisti susțin că déjà-vu ar fi o formă de "satisfacere a dorinței", prin intermediul căreia dorințele cele mai profunde izvorăsc din inconștient (visele); Adeptii reîncarnării consideră episoadele de déjà-vu niște probe ale unei vieți precedente; Oamenii de știință care studiază fizica cuantică presupun că déjà-vu poate fi rezultatul unor universuri paralele care se încrucișează în mod casual atunci când se rupe structura spațiu-timp.





Mel Gibson's Apocalypto

Jaguar Paw (Labă de Jaguar) este protagonistul acestui film care se petrece în templele mayașe. Când orașul său este distrus și locuitorii capturați de un trib rival, Jaguar Paw trebuie să-și salveze familia, compusă din fiul și soția sa în așteptarea unui al doilea copil. Viața sa liniștită s-a încheiat lăsând loc unei călătorii periculoase înapoi, spre casă. Lupte epice, dragoste și sacrificii umane, și în special, șiroaie de sânge: acesta este Apocalypto.

Deja de la al patrulea său film, Mel Gibson își permite luxul să-și pună numele întreg în titlu, care apare ca un fel de trademark, Mel Gibson's Apocalypto. Probabil pentru că în The Passion of the Christ, regizorul a conceput întregul film vorbit în limba originală a personajelor. Pe de altă parte, cel de-al doilea element marca Gibson este sângele: dacă ați rămas îngroziți de sutele de lovitură de bici care mușcrau din carnea lui Cristos, sau de execuția lui William Wallace... heh, înseamnă că încă nu ați văzut nimic!

În ecranizarea sfârșitului civilizației Maya, Gibson ia ad

litteram conceptul de Eros și Tanathos, insistând, ca de obicei, enorm pe cadrele particulare. Timp de peste două ore, regizorul nu te lasă să răsuflă, arătându-ți scene de ucidere în toată cruzimea lor și, în același timp, reușind să construiască cele mai frumoase scene de aventură din cinematografia ultimilor ani. Este remarcabilă ideea de a turna mare parte din film în format digital, creând prin aceasta o senzație ulterioară de real: scene precum vânătoarea de tapiri de la început sau urmărirea jaguarului sunt de neuitat.

Apocalypto este, fără discuție, un excelent film de aventură dar care, totuși, nu își ține promisiunile: trebuia să fie povestea căderii civilizației Maya, în urma cuceririi conchiștatorilor dar, la urma urmei, totul se reduce la povestea unui om care trebuie să-și găsească familia. Filmul începe cum nu se poate mai bine, pentru a deveni apoi o înlănțuire de momente de acțiune care, oricum, te țin cu sufletul la gură. Antologice sunt scenele cu eclipsa de soare și cea cu fuga protagonistului. Jaguar Paw este un erou care își regăsește

forța necesară în momentul în care tot ce iubește este în pericol. Bărbații din tribul rival sunt văzuți ca niște demoni, care se bucură când pot să genereze durere. Gibson umple filmul cu multe prim planuri de efect: deseori mayașii săi reușesc să-ți strecoare frica în oase (ex. femeile care se rugau în timpul sacrificiului). Sigur, ai nevoie de un stomac destul de beton ca să vezi filmul: dacă la unele scene s-ar putea să nu mai suporti să privești, la altele ai toate șansele să râzi în hohote. Acesta este

Gibson: ai practic senzația că sare calul; în timp ce filmează scenele de cruzime, regizorul pare să se distreze ca un nebun în spatele camerei! Apocalypto reprezintă un pas înainte în cariera lui Mel Gibson, regizor care are în continuare un iter interesant. La fel ca Braveheart, sau The Passion of the Christ, Apocalypto este un film pe care nu ai cum să-l uiți.

STRĂINUL



Regizorul Mel Gibson

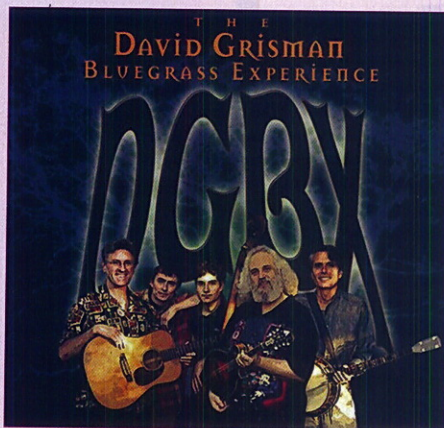
Apocalypto este cel de-a patrulea lung metraj regizat de Mel. Actorul a pășit pe această cale încă din 1993, cu drama Omul fără Chip în care, desigur, juca rolul unui mentor. În 1995 l-a interpretat pe William Wallace în Braveheart, cu care a câștigat cinci Oscari, între care cea mai bună regie și cel mai bun film. A urmat o pauză de aproape 10 ani, până în

2004 când a regizat The Passion of the Christ, care a avut un succes răsunător de box office, încasând nu mai puțin de 370 de milioane de dolari. În ciuda faptului că filmul a fost bine primit de critica americană, Apocalypto nu a câștigat campionatul încasărilor în week-end-ul premierei americane.

The David Grisman Bluegrass Experience - DGBX - Acoustic Disc

DGBX reprezintă, pentru David Frisman, o întoarcere la origini, la muzica ce l-a inspirat să pună mâna pe mandolină și să se implice în industria muzicală. Undeva, prin anii 60, Bill Monroe și a sa muzică bluegrass a fost cea care i-a captat atenția tânărului, pe atunci, Grisman, tânăr ce s-a pus imediat pe treabă, ajungând, ulterior, mandolinistul trupei The Kentuckians, iar apoi record producer pentru Red Allen. Pentru a forma The David Grisman Bluegrass Experience, Grisman a recrutat muzicieni

de calibru - Keith Little la banjo (cu un solo excepțional în piesa Engine 143), Chad Manning (The Baltimore Fire, Dawg Mt. Breakdown), chitaristul Jim Nunally (a cărui valoare instrumentală se simte în Day Won't You be Mine și Dream of the Miner's Child), și Samson Grisman la bass (din nou, solo de calibru pe Are You Afraid to Die). Bineînțeles, toate acestea sub bagheta magică a lui Grisman, care a reușit să pună la cale un album bluegrass în cel mai clasic stil cu puțință.



Encomium: A Tribute To Led Zeppelin - 1995

Ce poate fi mai plăcut, atât pentru fani, cât și pentru trupa care se bucură de un asemenea remember, decât recunoașterea de care se bucură în rândul colegilor de breaslă? Iar, cum în cazul lui Led Zeppelin, nu e nevoie de nicio prezentare, e de ajuns să vă înșir, frumos, cine a participat la nașterea bijuteriei de față: 4 Non Blondes (Misty Mountain Hop), Hootie & Blowfish (Hey Hey, What Can I say), Sheryl Crow (Dy'er Ma'ker), Big Head Todd & The Monsters (Tange-

rine), Duran Duran (Thank You), Blind Melon (Out on The Tiles), Cracker (Good Times, Bad Times), Helmet and David Yow (Custard Pie), Rollins Band (Four Sticks), Never The Bride (Going to California) și, nu în ultimul rând, Tori Amos (Down by The Seaside). În ansamblu, avem de-a face cu un album solid, în care fiecare trupă a încercat din răsputeri să-și pună amprenta pe piesele interpretate. Unii au reușit, alții nu chiar, însă compilația de față este recomandabilă 100%.

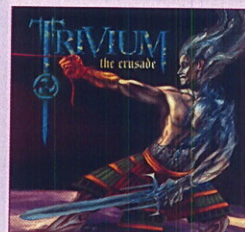


Trivium - The Crusade - 2006

Cel de-al treilea album al celor de la Trivium aduce după sine o maturitate din ce în ce mai bine conturată, cimentându-le, practic, experiența ca o trupă capabilă, profesionistă, și de ce nu, una dintre forțele de calibru ale scenei noului mileniu. Cea mai mare schimbare față de release-urile anterioare este, cu siguranță, stilul vocal adoptat. Au dispărut aproape cu desăvârșire momentele bru-

tale, shouty, la fel cum au dispărut și episoadele periodice de calm, de convalescență muzicală. Acest aspect poate veni din recentul cover Master of Puppets, pe care trupa l-a susținut pe un Tribute Metallica - și exact așa sună acum vocalistul Heafy, cel puțin 90% din timp: ca James Hetfield. Culmea, nu este un lucru rău deloc, Heafy a demonstrat nu de puține ori că

poate cânta și se poate adapta din punct de vedere vocal oricărui stil muzical, iar în The Crusade, sună chiar foarte bine. O altă paralelă interesantă o găsim între muzicalitatea albumului (și, nu în ultimul rând, songwriting-ul), și stilul adoptat de Metallica pe la jumătatea și sfârșitul anilor 80. Trivium reușește cu succes să mixeze acest stil clasic cu reminescențele lor anterioare de



brutalitate, thrash și melodicitate - realizând un album foarte bun, ce merită ascultat cu prisosință.

CIUMA

Impressum

Președinte
Dorel Puchianu

Coordonator editorial
Ciprian Corolănu (Străinu)

Redactor-șef
Dorel Puchianu Jr. (Dorian)

Redactor Executiv
Mirela Marian (Buniku)

Redactori:
Jăcint Erdel (Vânturache)
Paul Sărățeanu (Cluma)
Gabriel Grecu (Fibră)
Marius Claudiu Bondari (Zulu)

Corectură
Laurențiu Bancu (Intrusa)

DTP
Cristian Mada (Rockk)

CD-ROM / Webmaster
Kiraly Tamás (Bartec)

EDIȚIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 15 FEBRUARIE 2007

Comenzi și abonamente:
0359/401.086; abonamente@mediaccontact.ro

Distribuție:
SC Media Contact Distribuție SRL
tel.: 0359/401.086

Director distribuție:
Unica Dorin tel.: 0720/440.003
distribuție@mediaccontact.ro

Contabilitate
Contabil șef: Laurențiu Ardelean
financiar@mediaccontact.ro

Juridic: Ioana Cloara juridic@mediaccontact.ro

Reclamații:
e-mail: reclamatii@mediaccontact.ro

Produse: SC MEDIA CONTACT
DISTRIBUȚIE SRL - Oradea

Editor SC MEDIA CONTACT SRL
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră
B.R.A.T.

Materialul editorial din această revistă, de pe discurile optice oferite împreună cu revista, precum și de pe site-ul web al revistei, aparține S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Nici un astfel de material nu poate fi preluat sau reprodus, parțial sau integral, decât cu acordul prealabil oferit în scris de către S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Pirateria intelectuală se pedepsește conform legii. Manuscrisele - inclusiv în format electronic - expediate redacției în scopul publicării, devin proprietatea S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. Redacția nu răspunde pentru conținutul reclamelor și al anunțurilor publicate în paginile revistei.

Adresa redacției
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzolănu, nr. 34, et.1
CP. 54 0P. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0359/401.086
fax: 0359/401.221

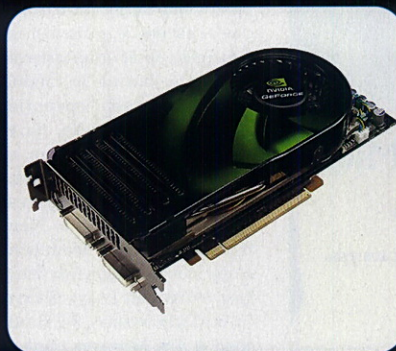
ISSN: 1842-5348

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea și editează următoarele publicații: PC Games, NEXT, CD Forum, Mobility, Andrei, Noroceli.

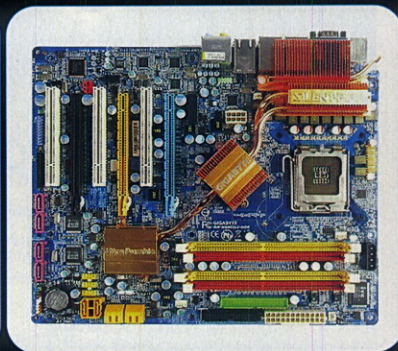
www.pcgames.ro
www.cdforum.ro
www.myc.ro
www.myl.ro

Inserenți

CERF 2007	5
TV Transilvania	45
Audifon	61



GeForce 8800 GTS cu 320MB: sub 1000 RON!!



TEST: Gigabyte GA-N680SLI-DQ6 (NVIDIA nForce 680i SLI)



FSP Epsilon 700W: 700 de Wați pentru cuplul căsătorit 8800GTS



Gadgets: Sony Ericsson W880i 3G WALKMAN

OFERTĂ SPECIALĂ

Pentru orice consolă Nintendo Wii
achiziționată prin magazinul **NEXT**
primești **cadou 1 abonament**
pe o perioadă de **12 luni**
la **revista NEXT !**



COMENZI Tel: 0359/401.086
Mobil: 0720/440.004
office@mediacontact.ro



COMANDĂ ACUM!

ABONAMENTE@MEDIACONTACT.RO

PCGames CU JOC FULL



NOTA: IMAGINILE DE MAI SUS SUNT CU TITLU DE PREZENTARE!